N.º 2 • Novembro 2002 • € 7,00

Revista Oficial – Portugal

Isto É Futebol 2003

O campeonato vai começar

DVD COM 6 DEMOS JOGÁVEIS

Testes
- Tekken 4
- Terminator: Dawn of Fate
- Lord of the Rings: As Duas Torres
- Commandos 2: Men of Courage
- Burnout 2: Point of Impact
- Ultimate Fighting Championship: Throwdown
- MIB II: Alien Escape
- The Sims
- Gumball 3000
- Aggressive Inline
- Conflict: Desert Storm

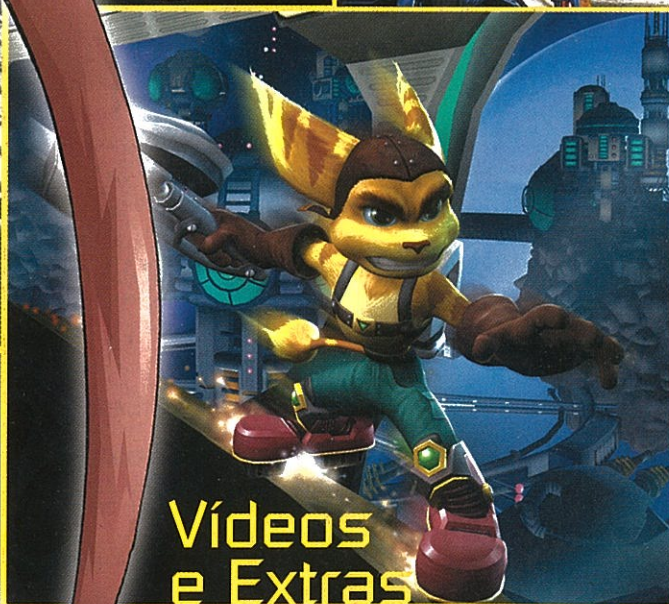
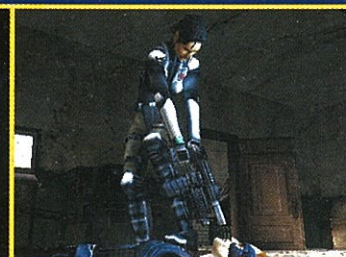
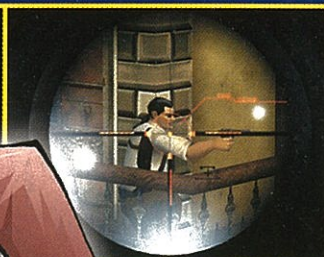
Antevisões
Pro Evolution Soccer 2
Onimusha 2
Colin McRae Rally 3
FIFA Football 2003
Grand Theft Auto: Vice City
Reign of Fire
Alpine Racer 3
ZOE 2: The 2nd Runner
Barbarian

Super guia
Medal of Honor: Frontline

PlayStation®2

ÍNDICE DO DVD 2

DEMOS JOGÁVEIS

THIS IS FOOTBALL 2003
TIMESPLITTERS 2
NINJA ASSAULT
X-MEN: NEST DIMENSION
STITCH: EXPERIMENT 626
WWE SMACKDOWN!

Vídeos e Extras

Ferrari 355
Konami Evolution Sports
Metal Gear Solid 2: Substance
NHL 2003
Ratchet and Clank
Terminator: Dawn of Fate
Treasure Planet
Hitman 2: Silent Assassin
Mat Hoffman Interview
The Making Of Stuntman

新製品
世界初!!
和風 ガンシューティング登場!!

PlayStation® 2

Propriedade da editora PRESSMUNDO

DIRECTOR Nuno Paixão Louro
PROJECTO GRÁFICO Eduardo de Sousa
CONSULTOR EDITORIAL Pedro Tadeu
REDACTORES E COLABORADORES António Sarmento, Fernando Brandão, Jorge Reis, Marco Santos, Miguel Fálcon, Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, João Vicente, Vanda Lopes
FOTOGRAFIA António Fazendeiro
EDITOR DE ARTE Rui Lisboa
PRODUÇÃO António Cunha, Emanuel Lage, Fernando Costa, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE Cláudia Sousa *directora de divisão* csousa@pressmundo.pt
Inês Vasconcelos e Sá *directora de contas* ivasconcelos@pressmundo.pt
Cláudia Martins *secretária*, publicidade@pressmundo.pt
Olívia Reis *secretaria*
Tel: 21.721.73 30 / Fax: 21.727.23 95
DELEGAÇÃO PORTO Carmen Silvia Mello *directora de contas* carmen_mello@netc.pt
Rua Simão Bolívar, 87 – 11º esq , 4470 – Maia
Tel: 22.947.68.70 Tlm: 91.664.66.19

Editora de Publicações, SA
Rua Vera Lagoa, n.º 12 – 1649 – 012 LISBOA
Tel: 21.721.73 00 – Fax: 21.727.23 32
Contribuinte nº: 504 328 204
e-mail: playstation2@pressmundo.pt

DIRECTOR-GERAL Paulo Ferreira
ASSISTENTE DE DIRECÇÃO Helena Abreu
DIRECTOR COMERCIAL Luís Ferreira
DIRECTOR DE MARKETING DIRECTO Miguel Faustino
DIRECTOR ADM. FINANCEIRO Luis Nabais
DIRECTOR DE PRODUÇÃO António José Carvalho
DEP. DE COMUNICAÇÃO Ana Barbado, Cátia Antunes

REVISTAS DA PRESSMUNDO Adolescentes!
Evasões
Grande Reportagem
National Geographic
PlayStation2
Viagens
Viver com Saúde
Volta ao Mundo

ASSINATURAS Maria Isabel Pinto
Tel: 351.21.721.73 73/4 Fax: 351.21.727.36 89
E-mail:assinaturas@pressmundo.pt
Atendimento ao assinante
das 10h00 às 13h00
e das 15h00 às 17h00
PREÇOS DA ASSINATURA ANUAL, (12 NÚMEROS) – sem brinde:
Portugal: € 67,20

PRESSMUNDO, SA: Conselho de Administração: Miguel Ribeiro e Silva, Paulo Ferreira e Pedro Araújo e Sá; Pré-Impressão: VJ-Fotocomposição; Impressão e Acabamento: Avenida Grafica, Severo Ochoa, 5. 28914 Leganês. Madrid – Espanha; Papel miolo: Galerie Fine 75gr. Fornecido por Forest Alliance Ltd; Embalagem: M.G.M. - Serviços; Circulação e Distribuição Porta-a-Porta: MLD – Marketing, Logística e Distribuição; Tel.: 219 488 153. Fax.: 219 488 156; Distribuição em Portugal:VASP: Distribuição no Brasil: Fernando Chinaglia; Assinaturas Brasil: Agepres&Publishers, Lda, Rua Purpurina, 155, 9º andar - Conj. 91, CEP 05435-030 S.Paulo (SP) Brasil; Fax: 551134443701

Depósito Legal n.º 183 053/02
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 124072 de 01 de Agosto de 2002

ajnd

Nuno Paixão Louro

EDITORIAL

Mais um

Estou feliz. Tenho de o confessar. Mas a minha felicidade tem um motivo: a avalanche de cartas e e-mails que recebemos dos leitores. Estava à espera de receber umas quantas cartas mas jamais me passou pela cabeça que iria receber e ler várias centenas de mensagens que me obrigaram, até, a fazer algumas noitadas – e não foi a jogar! Passei algumas noites simplesmente a ler e a perceber que, desse lado, estão milhares de leitores bem atentos e que sabem o que querem. Obrigado.
Bem sei que ainda estamos em fase de graça e que andamos a trabalhar para que a PS2 possa ser cada vez melhor. E a verdade é que o número dois aqui está, cheinho de novos testes, antevisões, muito cinema e mais umas quantas coisas.
Agora, deixem-me contar-vos um caso de mudança. Um amigo meu, por sinal totalmente ignorante em matéria de jogos e que desconhece por completo os prazeres de jogar, está sempre a rematar com a frase "Isso é coisa de putos" quando lhe falo de jogos. Há um mês, no entanto, confessou-me timidamente que a mulher lhe ofereceu uma PlayStation2 como presente de aniversário. Como está casado há pouco mais de um ano e espera ansioso ser pai no Carnaval, agradeceu muito e ficou com um problema entre mãos. O que fazer com o raio da consola? E como enfrentar parte dos amigos para quem, como ele, IEF é sinónimo de Instituto do Emprego e Formação Profissional? Enfim.
Como sei que uma das suas paixões é a estratégia e a outra são os carros, decidi oferecer-lhe um jogo. Estão a adivinhar qual foi? Errado. Dei-lhe o Grand Theft Auto III e disse-lhe simplesmente isto: "Toma lá que a vida é bem mais que a normalidade do dia-a-dia". Se gostou? Bem, já soube que agora a mulher tem um novo problema em casa: arrancá-lo da frente da televisão ao fim-de-semana enquanto se diverte a roubar carros. E já ganhámos mais um leitor, essa é que é essa. □

A MINHA ESCOLHA:

Burnout 2

Há lá coisa melhor que estar refastelado num sofá a conduzir como um louco?
Página 62

Lord of the Rings

Sou suspeito. Li a trilogia de Tolkien e nunca mais fui o mesmo. Queria um anel para todos conquistar.
Página 58

Conflict: Desert Storm

Todas as noites tento fazer aquilo que os americanos não conseguiram em 1991. Mas estou quase lá.
Página 76

PlayStation.2
Isto E Futebol 2003
O campeonato vai começar
18
70/71
24
62/63
58/59

ÍNDICE

FAZER OS TPC NA PlayStation2

Uma empresa de San Diego, nos Estados Unidos, tem vindo a desenvolver uma série de jogos educativos para a PlayStation2. O objectivo é melhorar as capacidades matemáticas e linguísticas dos estudantes – e esse objectivo está a ser atingido. Em vez dos livros, dos papéis e dos lápis, os alunos utilizam a PlaySation2 para fazer os trabalhos de casa. E os alunos estão a adorar.
Escritores, animadores e programadores tentam fazer com que estes jogos tenham o mesmo efeito dos jogos de acção, ou seja, se tornem viciantes. A diferença é que os elementos de jogabilidade vêm directamente dos manuais escolares. Agora imaginem o que é a mãe dizer: "Vai já para a PlayStation fazer o trabalho de casa!". Nós, revista PS2, também apoiamos esta estratégia educativa. Cá vai a nossa contribuição: "Senhor ministro da Educação David Justino, se tiver cinco tiros para abater dez inimigos e o factor de sucesso da sua pontaria for de 40 por cento, quantos inimigos consegue derrubar?" Vá lá, senhor ministro, pegue na PS2 e toca a estudar... □

ROCKY NA PS2

Está mesmo a chegar à PlayStation2 a mais famosa das sagas pugilistas da história do cinema interpretadas por Silvester Stallone: Rocky. Desta vez, o Puro Sangue Italiano Rocky Balboa, vem preparado para desfazer os seus famosos adversários de Rocky I a Rocky V, incluindo Drago (Dolph Lundgren), Clubber Lang (Mr T) e Tommy Gunn, bem como todos os outros que se atravessarem à sua frente. Para quem gosta de lutas em ringues e com luvas, este pode muito bem vir a ser o melhor título do género. Daqui a duas semanas, quando chegar às lojas, saberemos.

VEM AÍ MOTO GP 3

Um dos grandes destaques no lançamento da PlaySation2 foi Moto GP. Agora, a editora Namco prepara o lançamento da terceira versão que conta com uma bela modelo virtual para enfeitar a apresentação. Espere, há mais: os corredores vão ter 15 novas pistas oficiais para correr e o número de pistas pode chegar às 30 quando o jogo for lançado em Novembro. E claro que estamos danadinhos para pôr as mãos em cima e contar-vos como é... □

DAKAR 2 A CAMINHO

Depois de Paris-Dakar Rally, a Acclaim prepara-se para lançar em Fevereiro de 2003 a sequela Dakar 2. Tal como no original, a maior vantagem do jogo é a possibilidade de conduzir-se uma grande variedade de veículos, incluindo várias motas, camiões 4x4 e carros de rali. E tudo contra um fantástico número de 599 adversários. O jogo promete ser ser puro divertimento ao melhor estilo arcada com velocidades vertiginosas e colisões. □

TopMóvel

Envia as tuas mensagens para **3993**

com as folhas chega o amor!

INSTRUÇÕES

Escreve uma mensagem com o texto **toque** ou **logo** seguido do nome escolhido. Exemplos:

toque escape
logo dragao

Envia a tua mensagem para o **3993**

Nuns segundos receberás uma mensagem com o toque ou logo solicitado

PREÇO 1,5€ IVA incluído

EXCLUSIVOS!

PASSARINHOS

Põe um passarinho no teu telemóvel! Se queres que o teu telemóvel toque com som de um autêntico passarinho envia uma mensagem com o texto toque seguido do nome do passarinho escolhido. Exemplo: **toque passarinho**

TOQUE	NOME
passarinho TOP	passarinho
melro	melro
gaivota	gaivota
pisco	pisco
rouxinol	rouxinol
pintassilgo	pintassilgo
tentilhao	tentilhao

LOGOS AMOR

Escreve uma mensagem com o texto **logo** seguido do nome escolhido. Exemplo: **logo gosto**. Envia a tua mensagem para o **3993**

gosto, tenho, melhor, amor10, amor13
amote, desculpa, kissme, flechada, rosa
muaa, sorry, mylove, amor7, amor5
coracoes, amor6, coracao3, amor12, amor2

TOP 20 TOQUES

Escreve uma mensagem com o texto **toque** seguido do nome escolhido. Exemplo: **toque suerte** Envia a tua mensagem para o **3993**

	CANÇÃO	NOME
↑ 1	Bar Coyote- BSO	coyote
↑ 2	Chihuahua- DJ Bobo	chihuahua
↓ 3	Suerte- Shakira	suerte
↑ 4	Misión Imposible- BSO	mission
↑ 5	Ave María-David Bisbal	ave
↑ 6	Torero- Chayanne	torero
↑ 7	Sweet Freedom- Safri Duo	freedom
↓ 8	Boom- Anastacia	boom
↑ 9	Escape- Enrique Iglesias	escape
↑ 10	Spiderman- BSO	spiderman
↓ 11	Fallin'- Alicia Keys	fallin
↑ 12	Get The Party Started- Pink	started
↑ 13	Hero-Enrique Iglesias	heroe
↓ 14	Without Me- Eminem	withoutme
↑ 15	Anastasia- BSO	anastasia
↓ 16	Blade Runner- BSO	blade
↓ 17	Braveheart- BSO	braveheart
↓ 18	Smells Like Teen Spirit- Nirv.	smells
↑ 19	Os Simpsons- BSO	simpson
↓ 20	Um Anjo - Anjos	unanjo

TOP 20 LOGOS

Escreve uma mensagem com o texto **logo** seguido do nome escolhido. Exemplo: **logo tribal9**. Envia a tua mensagem para o **3993**

1	dragao	2	golfinho
3	amor10	4	simpsons
5	gato	6	decote
7	rosa	8	coracoes
9	amor6	10	amote
11	pitbull	12	amor13
13	tatuagem27	14	tatuagem28
15	bichinho	16	tribal35
17	tatuagem	18	tatuagem31
19	fonzie	20	anjos

SUPERLIGA

Escreve uma mensagem com o texto **toque** seguido do nome escolhido. Exemplo: **toque porto**

CANÇÃO	NOME
Hino Porto	porto
Hino Boavista	boavista
Hino Benfica	benfica
Hino Sporting	sporting
Hino Juveleo	soeusei
Hino Portugal	portugal

TOQUES CINEMA

Escreve uma mensagem com o texto **toque** seguido do nome escolhido. Exemplo: **toque zorro**

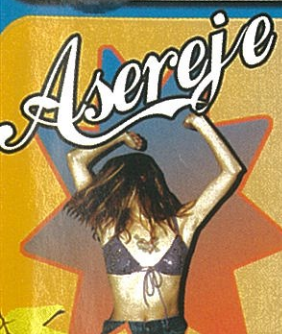
CANÇÃO	NOME
Harry Potter	harry
Matrix TOP	matrix
Ghost	ghost
O Último Moicano- BSO	mohicano1
Men In Black2	mib2
Scooby Doo	scooby
Gladiator TOP	gladiator
Guerra das Estrelas	starwars
Shrek	shrek

ÚNICO NOMES

Escolhe o teu modelo preferido entre os quatro modelos disponíveis. Envia uma mensagem com a palavra **logo** (só uma vez) e depois o nome e número do modelo escolhido. Exemplo: **Logo Nuno**

Ana — ana	A minha Teresa — teresa1	Amo-te Ana — ana2	I ♥ Ana — ana3
António — antonio	O meu António — antonio1	Amo-te António — antonio2	I ♥ António — antonio3
Angela — angela	A minha Ana — ana1	Amo-te Angela — angela2	I ♥ Angela — angela3

Agora, destes nome, escolhe o teu ou o do teu namorado

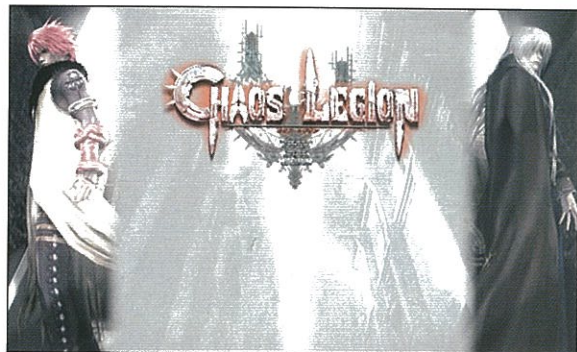
Joao	Pedro	Teresa	Manuela	Rodrigo	Paulo
Nuno	Jose	Ceu	Lucinda	Tomas	Miguel
Antonio	Miguel	Sandra	Susana	Guilherme	Luisa
Ze	Julio	Ana	Ricardo	Alexandra	Alice
Luis	Maria	Elsa	Barbara	Diogo	Joana
Manuel	Abel	Fatima	Laura	Tiago	Filipa
Marco	Natalia	Lourdes	Catarina	Roberto	Fernanda
Carlos	Sonia	Mariajoao	Paula	Filipe	Afonso
Henrique	Dulce	Sofia	Rita	Fernando	Rui
Fernando	Doce	Carmo	Graca	Pedro	Alberto
Goncalo	Oscar	Francisco	Andreia	Andre	Figo

Asereje

A última novidade para o teu telemóvel

O quê, ainda não tens a música da moda?
É o tema Asereje!
De certeza que a conheces...
Pede-a já, e põe o teu telemóvel na onda!

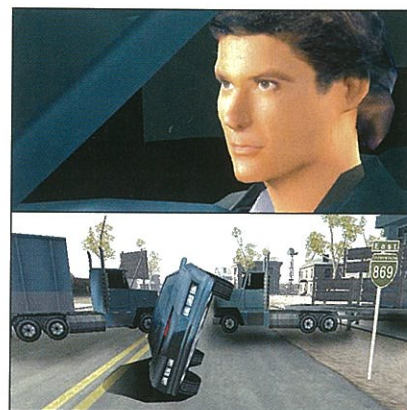
Envia a mensagem toque Asereje para o 3993
e em segundos estará no teu telemóvel

GRAND PRIX CHALLENGE

Já há quem diga que o Grand Prix Challenge é o melhor jogo de Fórmula Um jamais criado. Outra boa notícia é que não vai ser necessário muito para se transformar num verdadeiro Schumaker. A produtora garante que se sentem todas as emoções da F1. Para isso o grafismo foi aproximado o mais possível do real, para que o jogador possa optar pela melhor estratégia e vencer os 21 concorrentes. No total, existem 17 pistas, três níveis diferentes, e tudo a 60 imagens por segundo. □

CAPCOM REVELA CHAOS LEGION

A Capcom apresentou, em Tóquio, o seu mais recente projecto para a PS2. Chama-se Chaos Legion e é inspirado na banda desenhada nipónica publicada na revista Dragon. O jogo é um RPG de acção, a par de Resident Evil e Onimusha, e no qual o jogador assume o papel de Sieg Wahrheit, que é colocado num frente-a-frente com o seu amigo de longa data, Victor Delacroix. O título da Capcom vai aterrar na primavera de 2003 no Japão e, por enquanto, não se sabe se terá uma versão ocidental. □

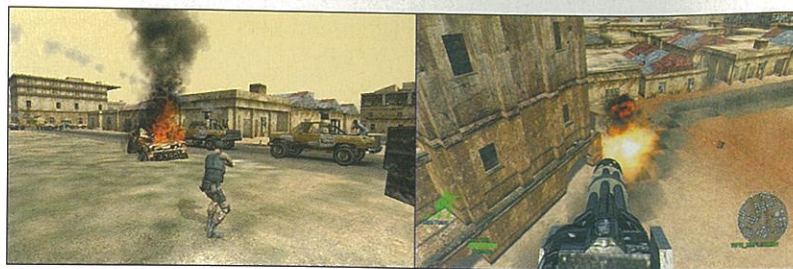
EI KITT, VEM CÁ BUSCAR-ME AO 3º ANDAR

Lembram-se daquela série dos anos 80 com o David Hasselhof (o actor principal das Marés Vivas) e o seu incrível carro falante Kitt? Bem, a editora Davilex lembrou-se de fazer um jogo para a PS2 baseado nessa série: o Knight Rider. E querem saber de uma boa? O jogo é tão deliciosamente ridículo como a série: o incrível carro Kitt fala que se farta, salta como o Mach 5 de Speed Racer, faz uma curva de 180 graus enquanto a mosca esfrega um olho e trava completamente em cinco segundos... Uma maravilha. Depois de jogar este jogo, vai perceber que as simulações de Gran Turismo são mesmo, mesmo perfeitas. □

COMANDO SEM FIOS

A Sony Computer Entertainment America aprovou oficialmente o novo comando sem fios da Logitech para ambas as consolas PlayStation. Esta é o primeira comando wireless que recebe a garantia da Sony. Jogar vai ser agora ainda mais divertido e sem as preocupações que os fios causam. O novo comando de 2.4GHz possui sticks analógicos e vibração, podendo ser utilizado a uma boa distância da consola. O comando utiliza pilhas AA que duram 50 horas com a utilização de vibração. □

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

É um pássaro? É um avião? Não, é o Superman e vem directamente de Kripton para aterrar na PS2. Em Superman: Shadow of Apokolips, qualquer um vai poder transformar-se no Homem de Aço para bater Lex Luthor e outros vilões.

São 15 os níveis em que será possível testar todos os super-poderes de Clark Kent. Com o jornalista mais famoso do mundo, reaparecem personagens míticas como Darkseid, Parasite ou Tim Daly, e as vozes são as originais. □

BLACK HAWK DOWN ADIADO UM ANO

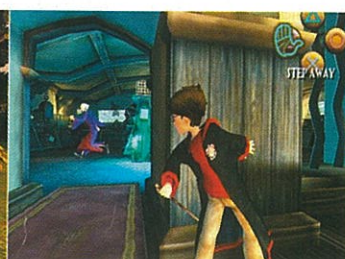
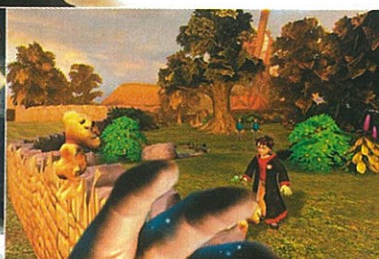
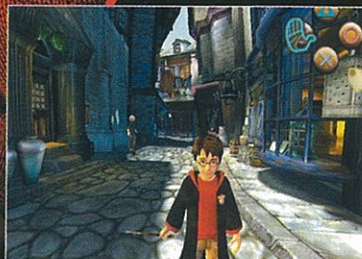
Pois é, os utilizadores de PS2 terão de esperar mais um ano para poder correr na PS2 o mais recente jogo Delta Force. É que Black Hawk Down, inspirado do filme de Ridley Scott, só sairá agora para a plataforma PC. É pena, porque já há muito boa gente que anseia embrenhar-se nos labirintos das pequenas cidades da Somália em missões arriscadas. Mas não faz mal. Pelo menos, podemos deleitar-nos a ver o excelente DVD do realizador de Gladiador. □

E SE PUDESSEMOS GRAVAR VÍDEO DIGITAL NA CONSOLA?

A Sony está preparada para dar à PlayStation2 capacidade para gravar vídeo digital. Por outras palavras: os dados serão gravados em disco, como nos computadores pessoais. A novidade foi transmitida por Kenichi Fukunaga, porta-voz da Sony. Fukunaga diz que a empresa poderá comercializar kits que contenham hardware para recepção de sinais de TV, além de software apropriado. A hipótese de vir a ser lançada uma nova versão da PlayStation2 com estas funcionalidades incluídas também não foi descartada. □

Harry Potter e a Câmara dos Segredos

BRUXO MEIA-LECA CHEGA À PS2

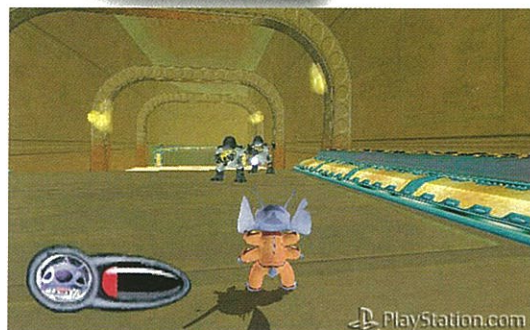
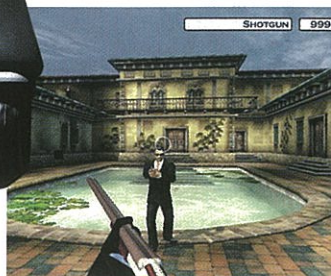
"Harry Potter e a Câmara dos Segredos". É este o jogo que a Electronic Arts vai lançar já em Novembro sobre as aventuras do aprendiz de feiticeiro. Baseado no segundo livro da famosa saga, o jogo vai permitir a Potter usar as magias mais avançadas, mas ponha-se a pau: se não é executado com perfeição, o feitiço vira-se contra o feiticeiro. Há vários mini-jogos para disputar: um deles é "desgnomizar" jardins; outro é entrar em grandes duelos. □

DENTRO DO DVD

Isto É Futebol 2003
Pág. 34 a 36

RATCHET AND CLANK

Este é um jogo de acção com plataformas. E é um jogo de plataformas onde não há nada para recolher. Confusos? Nós também. Ratchet and Clank é uma daquelas preciosidades que nos deixam um bocadinho à toa porque fogem completamente a uma classificação por géneros. E depois, claro, ficamos completamente viciados.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Hitman tenta distanciar-se do seu passado violento num mosteiro da Sicília, mas um senhor do crime engana-o e eis que o nosso herói se encontra de regresso à velha actividade de sempre…

STITCH: EXPERIMENT 626

Entra nesta aventura de plataformas da Disney e ajuda o extraterrestre e a menina tipo havaiana a combater uma horda de aliens e crianças hostis

Vive esta aventura da saga Delta Force inspirada na operação militar americana de 1993 na Somália. Era para durar 30 minutos mas revelou-se um inferno.

MIB II Alien Escape

Págs. 66 e 67

TIMESPLITTERS 2

Eis uma sequela perfeita de um jogo quase perfeito. Por outras palavras: desta vez acertaram em cheio. Se ficou um bocado atarantado com a falta de história e de "feeling" do Time Splitters original, vai ficar bastante contente agora: a sequela deixou ficar tudo o que era muito bom e acrescentou-lhe uma história decente e muito mais sumo. O melhor é pegar no DVD e experimentar já.

THE MAKING OF STUNTMAN

Lembram-se de Stuntman? Era preciso vestir a pele de um candidato a duplo de Hollywood e superar várias provas bastante difíceis até conseguir um lugar ao Sol. Pois bem, este é um "making of" do jogo, onde é possível percebermos o trabalho necessário para se colocar de pé um projecto desses.

KONAMI EVOLUTION SPORTS

Está mesmo preparado para entrar no maravilhoso mundo desportivo da Konami? Seja qual for o seu desporto favorito, vai sair da PlayStation2 a suar…

TREASURE PLANET

O herói deste jogo é um rapaz de quinze anos. Ele é o comandante de uma nave espacial muito completa, repleta de canhões laser. E vai viver inúmeras aventuras…

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Este já é um título velhinho, mas o novo jogo quer estar à altura dos de última geração. Regressa em grande e com força para tentar dar uma carga de porrada nos mais novos…

NINJA ASSAULT

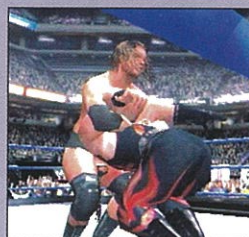
Quer ser um temível Ninja e salvar uma bela princesa das garras de um guerreiro inimigo? Neste jogo somos transportados para o Japão medieval, assumimos o papel do Ninja Guren ou Gongo (os ninjas pessoais da princesa Koto) e enfrentamos uma série de inimigos durante a nobre missão de salvar a donzela das mãos de um senhor da guerra cujos maus fígados fazemos o possível por trespassar. E se tiver ideias de ficar com a princesa no final do jogo não se esqueça: um cavalheiro ninja só desembainha a sua espada depois do casamento…

DENTRO DO DVD

X-MEN: NEXT DIMENSION

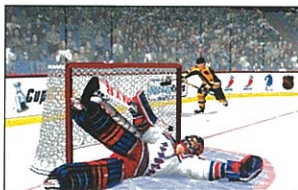
Uma poderosa conspiração inimiga quer aniquilar os mutantes, mas você vai entrar em acção e estragar-lhe os planos. Para vencer o jogo é preciso uma dedicação de X-Men e muito jeito para a porrada. E não se esqueça que, na PlaySation2, quando se anda à pancada, não se pode tirar os óculos. O melhor é mesmo manter os olhos sempre bem abertos: os inimigos são difíceis de superar e os gráficos 3D são espantosos.

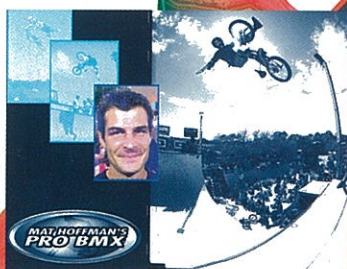
TERMINATOR: DAWN OF FATE

Ano 2027. As máquinas da Skynet dominam a quase totalidade do planeta e estão prestes a dizimar a espécie humana. Você é um soldado da Tech Com, um grupo de resistentes humanos que evitou que um exército de assassinos cibernéticos tomasse de assalto uma Los Angeles pós-apocaliptíca. A sua missão é regressar ao ano 1984 e impedir que Terminator T-800 assassine Sarah Conner, mãe do líder da Resistência. Hasta la vista, baby…

WWE SMACKDOWN!

Se gosta de wrestling não vai querer perder este jogo. Espera-o combates duros e adversários de peso. Ponha-se a pau…

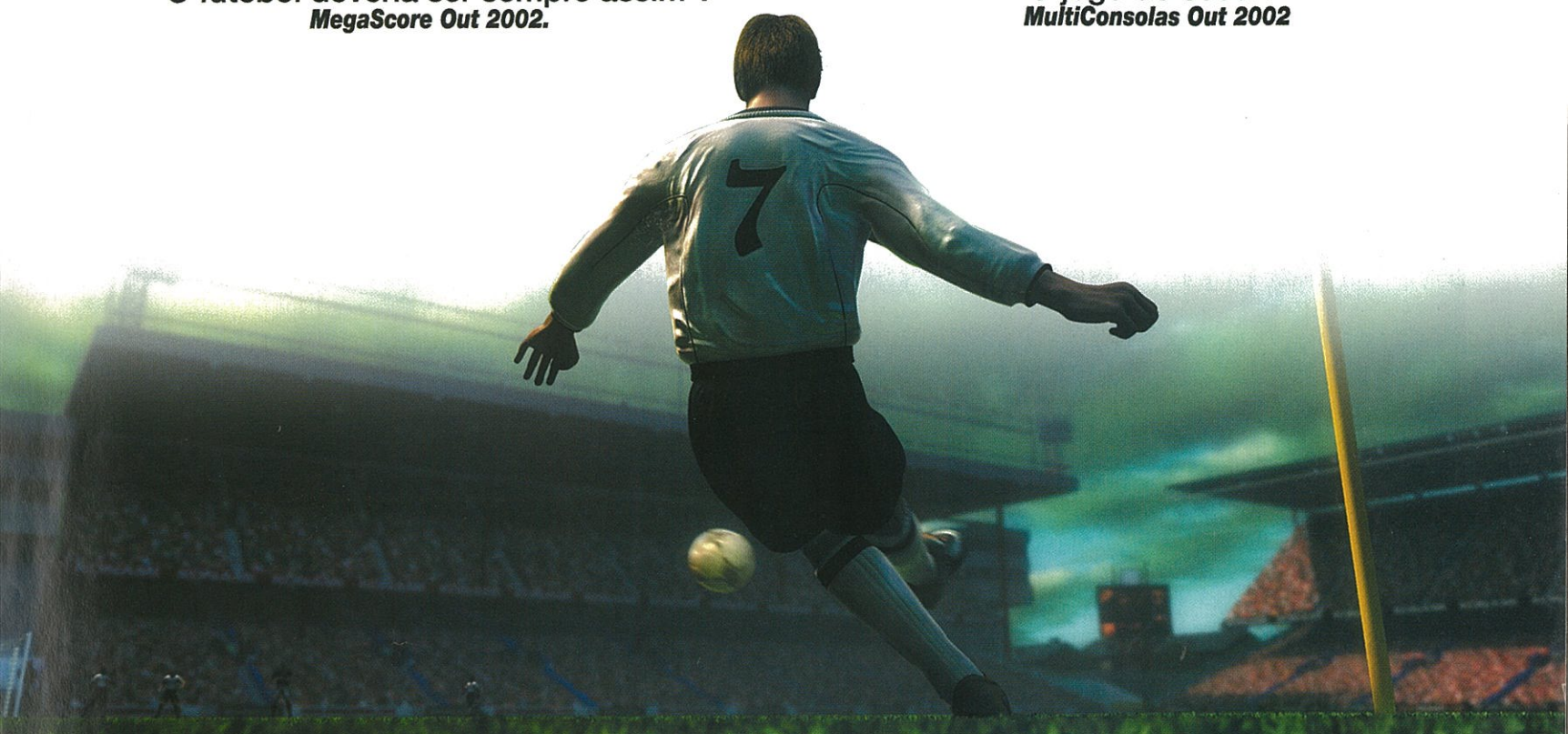
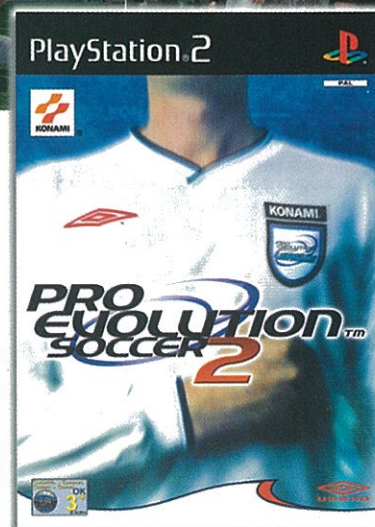
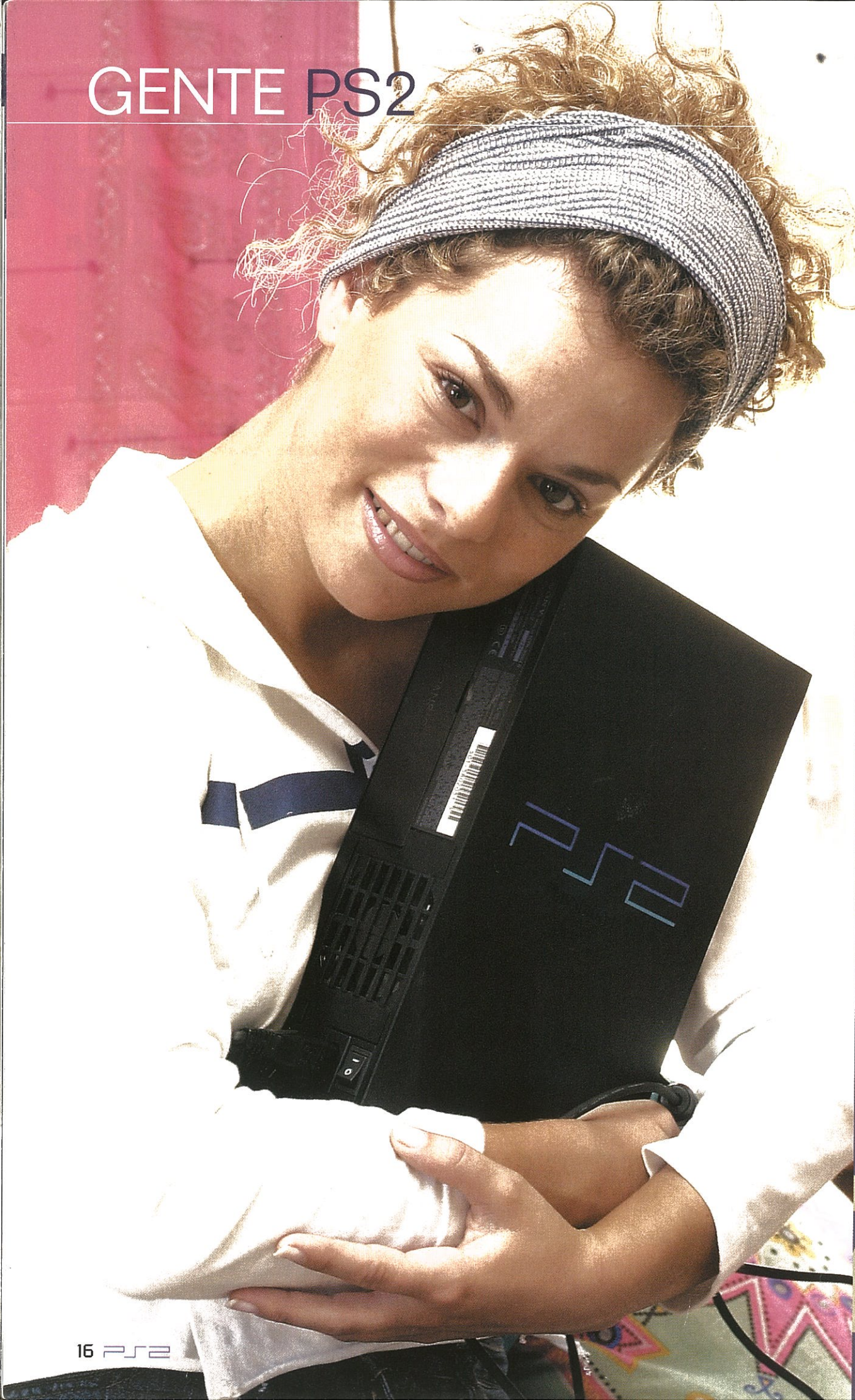
NHL 2003

Já lá vão dez anos desde o título original desta simulação de hóquei em gelo. E o novo NHL é como o vinho do Porto: quanto mais velho melhor…

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Se há jogo com substância é este: o novo título mantém a mesma qualidade da história de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Tem também novos modos de jogo, centenas de missões nunca antes vistas e espantosas aventuras onde podemos assumir o papel de Solid Snake. E não estamos a contar tudo…

MAT HOFFMAN INTERVIEW

Mat Hoffman foi oito vezes campeão de BMX e muitos jogos na sua figura ímpar. Esta é uma entrevista exclusiva do maior malabarista de bicicleta do mundo. A não perder.

FERRARI F355 CHALLENGE

Fanáticos da corrida, amantes dos Ferrari, viciados do acelerador, este jogo é para vocês! O Ferrari F355 Challenge tem tudo o que é preciso para levar até aos limites um dos popós de corrida mais velozes do mundo.

Rita Mendes

Bilhete de Identidade:

NOME: Ana Rita Petra Viana de Campos Mendes ⊗ IDADE: 26 anos ▢ DATA DE NASCIMENTO: 18 de Outubro de 1976

PROFISSÃO: Apresentadora de televisão ◎ OUTRAS ACTIVIDADES: Animadora de rádio e jornalista

"Gosto de treinar muito para não fazer má figura"

A PlayStation2 foi à casa da apresentadora de televisão Rita Mendes para jogar com ela os seus jogos favoritos. Descobrimos que adora mostrar as habilidades aos amigos e não lhes dá grandes chances de saírem vencedores: é cinturão negro nos jogos de luta e, quando está ao volante, a velocidade não tem limites.

PS2 - Depois de um dia de trabalho, Jogar PlayStation2 é uma boa maneira de relaxar?
É, mas prefiro fazê-lo ao fim-de-semana ou quando tenho algum tempo livre.

PS2 - Jogar PlayStation2 já se tornou um dos seus passatempos favoritos?
Sim, pois proporciona-me tempos mais activos e sociáveis, dado que adoro jogar com os amigos.

PS2 - Que tipo de jogos gosta mais?
Acho alguma piada aos tipo "Beat'm up" porque me permitem bater no inimigo e nas chatices do dia a dia. Além disso, gosto muito de descobrir truques e combinações para uma óptima luta. Como adoro velocidade, também gosto de todos os jogos de corridas, quer de carros ou de motas.

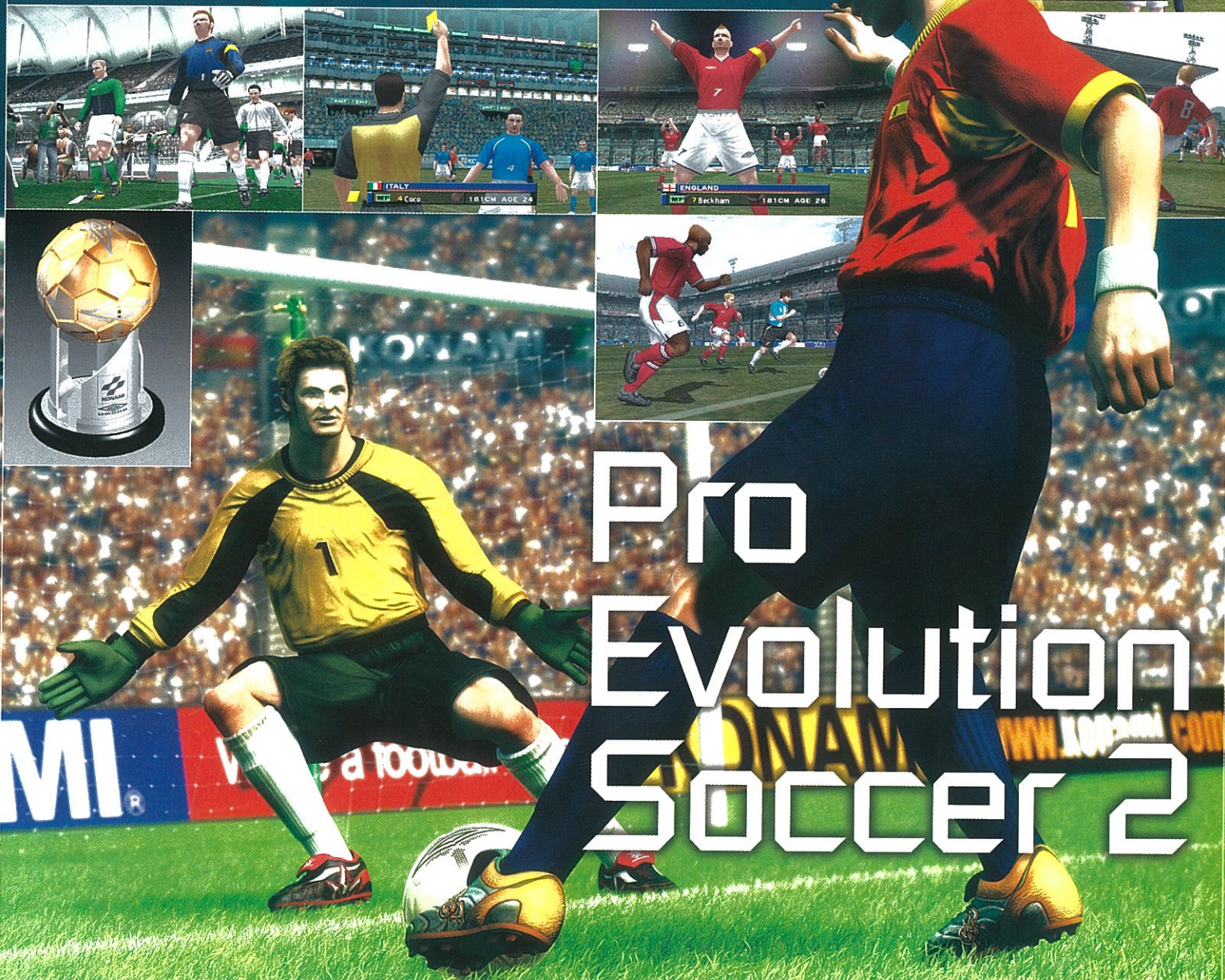
PS2 - E quais são os seus favoritos?
Dead or Alive 2; Virtua Fighter 4; SSX Tricky , Silent Hill 2 ,The Simpsons: Road Rage; Burnout; Gran Turismo 3 e Moto GP.

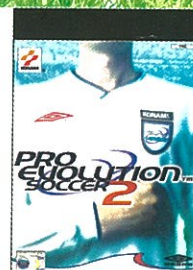
PS2 - Qual foi o jogo que passou mais tempo a jogar? Conseguiu completá-lo?
Talvez o "Sillent Hill 2", mas ainda ando à procura das chaves para desvendar o final. Mas quando sair o Tomb Raider para PlayStation2 vou-me aventurar bastante com a Lara Croft.

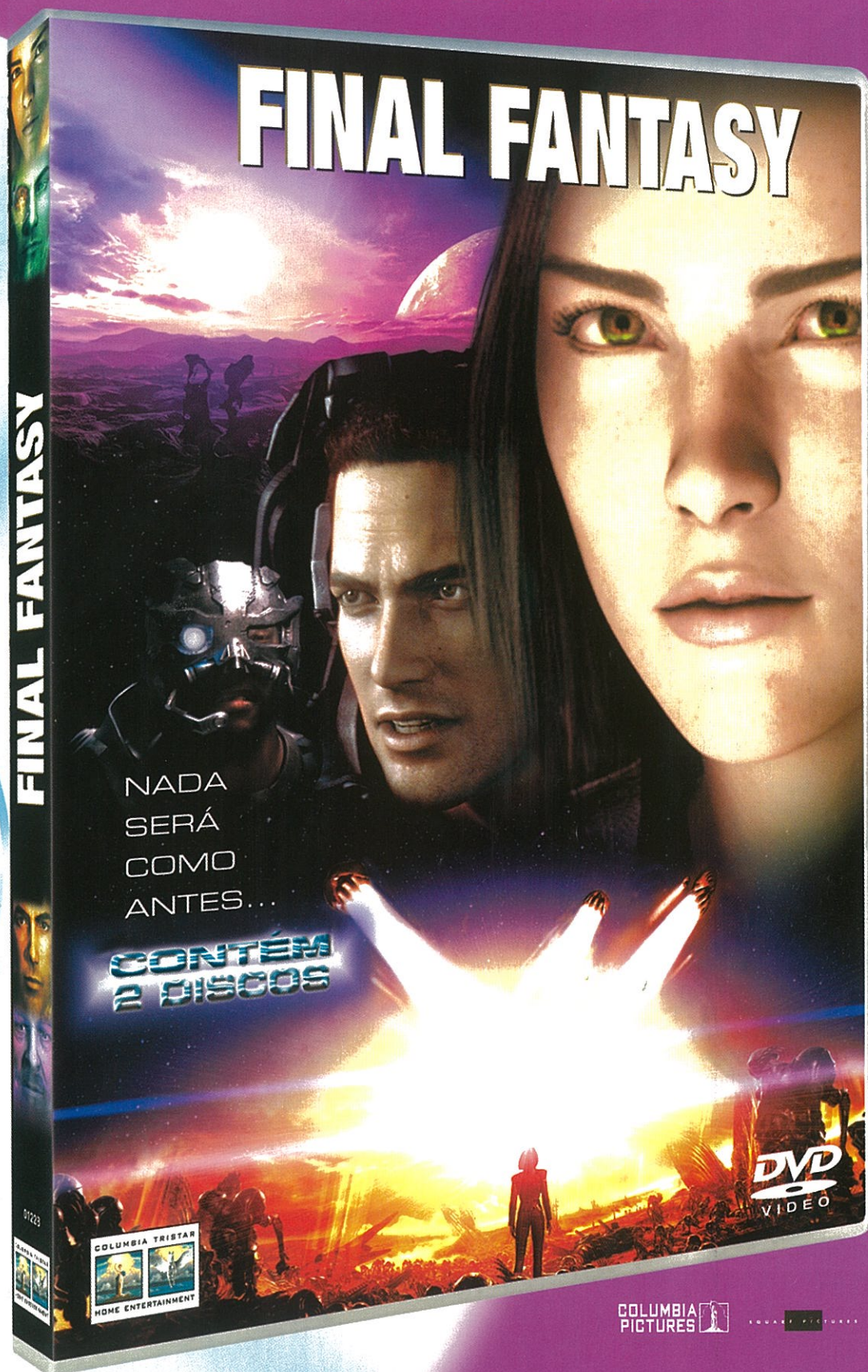
PS2 - Prefere jogar sozinha ou com amigos, num desafio saudável para mostrar habilidades?
É obvio que me sinto mais vaidosa ao mostrar as tais habilidades quando estou com os amigos, mas antes gosto de treinar muito para não fazer má figura.

PS2 - Quais os dias da semana em que joga mais? E quantas horas?
Como não tenho uma vida rotineira e os meus horários são, na maior parte das vezes incertos, também a hora para jogar PS depende do tempo disponível e da vontade. Não existem regras, só no jogo.

PS2 - Quais são para si os três melhores jogos da PS2?
Silent Hill 2, SSX Tricky e Virtua Fighter 4.

PS2 - Utiliza a PS2 só para jogar ou também para ver filmes DVD?
Essa foi uma enorme vantagem da PlayStation2, porque assim se "matam dois coelhos de uma só cajadada". O cinema em casa ficou com melhor qualidade e os jogos também. □ **António Sarmento**

Pro Evolution Soccer 2

O mês de Novembro traz um dos lançamentos mais aguardados do ano. Pro Evolution Soccer 2, da Konami. Depois de ter conquistado o mercado com o inevitável Pro Evolution Soccer, a empresa japonesa surge agora apostada em renovar o filão do futebol. O lançamento de PES2 era inevitável face à força da concorrência (afinal vem aí o FIFA 2003).
É natural que os fanáticos de PES se interroguem quanto às melhorias que PES2 vai introduzir. É natural que se perguntem como é possível melhorar um produto que para eles já era perfeito? Enquanto PES2 não surge nos escaparates, tentamos dar umas luzes e saciar um pouco a curiosidade de quem (des)espera.
Para começar, o aspecto gráfico do jogo surge melhorado. Os principais futebolistas surgem quase iguais à realidade (até os penteados estão actualizados) e os próprios estádios são agora ainda mais fiéis aos verdadeiros. De qualquer forma, nunca foi o aspecto gráfico (apesar de bom) que fez de PES2 um jogo obrigatório. A fluidez e realismo de movimentos de jogadores são espantosas, é verdade, mas sem o sistema de controlo nada funcionaria. E neste aspecto, PES2 aparece ainda melhor do que o seu antecessor. O absoluto controlo sobre os passes e remates torna a experiência de jogar tão interessante que muitos casamentos estarão em risco – é difícil explicar à mulher que não podemos levantar a mesa porque já estamos nas meias-finais do Campeonato do Mundo.
Apesar de este sistema ser intuitivo para quem vem acompanhando a série ISS / PES, os rapazes da Konami não descuraram os novos clientes. Por isso, o modo de treino aparece agora ainda mais completo do que no passado, introduzindo a possibilidade de praticar dribles com cones no relvado.
Os extras estão lá todos, como no passado, e agora a Master League traz mesmo uma novidade que promete fazer as delícias dos "fanáticos": começa na terceira divisão e, pelo meio, mete jogos de Taça...
Corra para a loja, monte uma tenda e espere pelo lançamento. Vai ver que vale a pena. □ **Nuno Perestrelo**

Companhia
Konami
Editor
Konami
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Simulador de Futebol

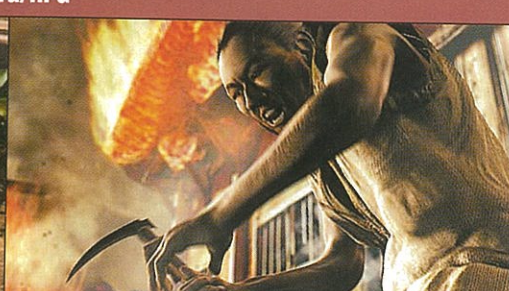
COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT

DVD
VIDEO

Onimusha 2: Samurai's Destiny

A Capcom parece saber muito bem como prolongar o sucesso dos seus mais famosos jogos. E, afinal de contas, a fórmula do sucesso não deve de andar muito longe de apresentar algumas inovações e aumentar o tempo de duração de um título que a maioria das pessoas adorou na sua primeira aparição. Pelo menos é isto que nos é dado a observar em Onimusha 2: Samurai's Destiny.
O seu modo de jogar foi melhorado, encontrando-se mais rápido, leve e com mais opções de acção. Há muito mais lutas contra demónios e monstros do que anteriormente e em certas zonas temos que enfrentar seis inimigos ao mesmo tempo. Regista-se ainda o aumento dos cenários onde decorre a acção e isto é só o começo.
A personagem principal de Onimusha: Warlords era Samanousuke Akechi, um mestre na arte da esgrima, que derrota todos os demónios que lhe aparecem pela frente incluindo o mais temível deles todos: Fortinbras. Depois destes acontecimentos, nunca mais se conseguiu localizar o paradeiro do nosso herói.

Histórias míticas no velho Japão arrastam o herói Jubei para a guerra

Este facto foi aproveitado pela Capcom para introduzir várias novas personagens em Onimusha 2. Aquele que mais nos interessa é Jubei Yagyu que inicia a sua odisseia quando descobre que a sua vila foi destruída por demónios. A história dá algumas reviravoltas quando se descobre que Jubei se encontra intimamente ligado aos vilões deste argumento. A vingança pode ser o que ele mais procura mas fica-se sempre com a impressão que, fossem qual fossem os motivos apresentados, Jubei estava destinado a travar esta batalha entre o bem e o mal.
Para conseguir levar a cabo semelhante tarefa, a nossa personagem tem à sua disposição quatro armas, duas das quais já tinham aparecido no primeiro jogo – a espada do vento e da tempestade. Para além destas, temos duas novas armas para combater os terríveis demónios. A primeira é uma lança do gelo que pode congelar qualquer inimigo e a segunda é um mortífero martelo que tem a força de um tremor de terra – a imaginação dos japoneses nunca me deixa de surpreender.
Para além de combater os demónios é preciso também resolver alguns puzzles que se encontram espalhados pelo caminho. Estes demoram algum tempo a resolver e é preciso alguma dose de paciência e de inteligência para descobrir a sua solução.
Por tudo isto, Onimusha 2 é um dos jogos que temos mais impaciência para ter nas mãos para podermos ser mais pormenorizados no relato de todas as suas características. Mas a pequena demo que experimentámos já deu para ver que está muito bom. □ **João Vicente**

Companhia Capcom ● **Editora** Capcom ● **Distribuidora** Electronic Arts ● **Género** Aventura/RPG

Companhia
Codemasters
Editora
Codemasters
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Rali

Colin McRae Rally 3

Acabou-se a espera. Vem aí a nova versão do melhor jogo de ralis do Mundo

Quem gosta de conduzir carros de rali na televisão já entrou, de certeza, nesta discussão várias vezes. Qual é que é, afinal, o melhor simulador de ralis do momento? E de certeza que, quem já se meteu nesta polémica, ouviu a maior parte dos jogadores afirmarem que é, sem dúvida, Colin McRae Rally 2, o jogo de sucesso da Codemasters.
Com a chegada da consola de 128 bits da Sony, uma evolução deste grande simulador era a coisa mais aguardada por quem gosta de acelerar nas curvas. Quase três anos depois da máquina "nascer", finalmente aí está a esperada versão e a dúvida instala-se na cabeça de quem já lhe meteu as mãos em cima. Foi a Codemasters capaz de voltar a surpreender? Pelo que já nos foi dado ver numa versão ainda básica de Colin McRae Rally 3, a resposta é afirmativa. CMR3 é um jogo impressionante mas que, infelizmente, não vai deixar muitas bocas abertas de espanto. Está um primor gráfico, mas sofre de falta de imaginação. É apenas mais do mesmo, agora com o problema de não poderem usar todas as marcas de carros e ralis, faltando-lhe "aquela" coisa que no anterior fazia disparar a pulsação. E se ainda por cima quem experimentar já tenha jogado "TOCA Racing Cars" dos mesmos fabricantes, corre mesmo o risco de ficar decepcionado. Neste Colin McRae Rally 3 volta-se a juntar as corridas com um modo RPG, cabendo ao jogador gerir a carreira do piloto escocês ao mesmo tempo que se ganham provas. Uma belíssima ideia, sem dúvida, mas que perde o brilho por causa de "TOCA". No entanto, não ofusca a grandeza deste jogo, onde as tradicionais imagens de ligação de prova em prova estão reais, com personagens fisionomicamente parecidas com McRae e o seu navegador Nicky Grist, no ambiente da competição.
Este terceiro episódio de CMR3 tem seis ralis e provas especiais à disposição num total de 150.57 km. Da Espanha aos Estados Unidos, passando pela lamacenta Grã-Bretanha, na garagem do jogo estão dez carros e ainda quatro surpresas que os jogadores vão descobrir este mês. Além do Focus RS WRC que habitualmente Colin McRae conduz, há ainda alguns carros da Citröen, da Fiat, da Lancia, da Ford e da Mitsubishi e ainda da Subaru que nos põem na presença de um campeão que consegue ser candidato ao título de melhor simulador. A concorrência é feroz, a evolução na arte de programar foi grande mas, Colin McRae Rallye 3 não tem que se preocupar.
Valeu a pena esperar por esta pequena maravilha. □ **Fernando Brandão**

FIFA 2003

Revolução táctica

Companhia EA Sports
Editor Elecronic Arts
Distribuidora Elecronic Arts
Género Futebol

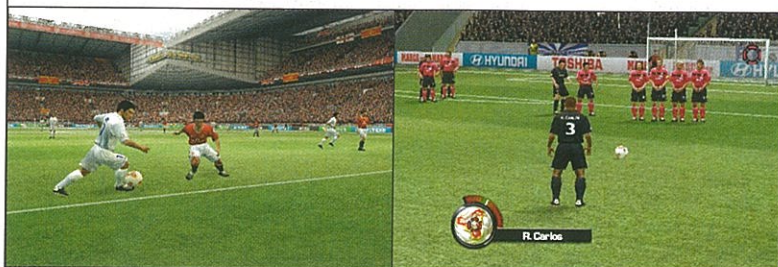
FIFA 2003 está a chegar e vem com uma nova imagem. O mais novo título da série mais famosa de jogos de futebol aposta na mudança da táctica para tentar fazer frente à concorrência. O primeiro objectivo da EA Sports é manter bem presos os adeptos dos FIFA anteriores e depois, se possível, roubar alguns clientes ao Pro Evolution Soccer (que sai agora com a segunda versão).

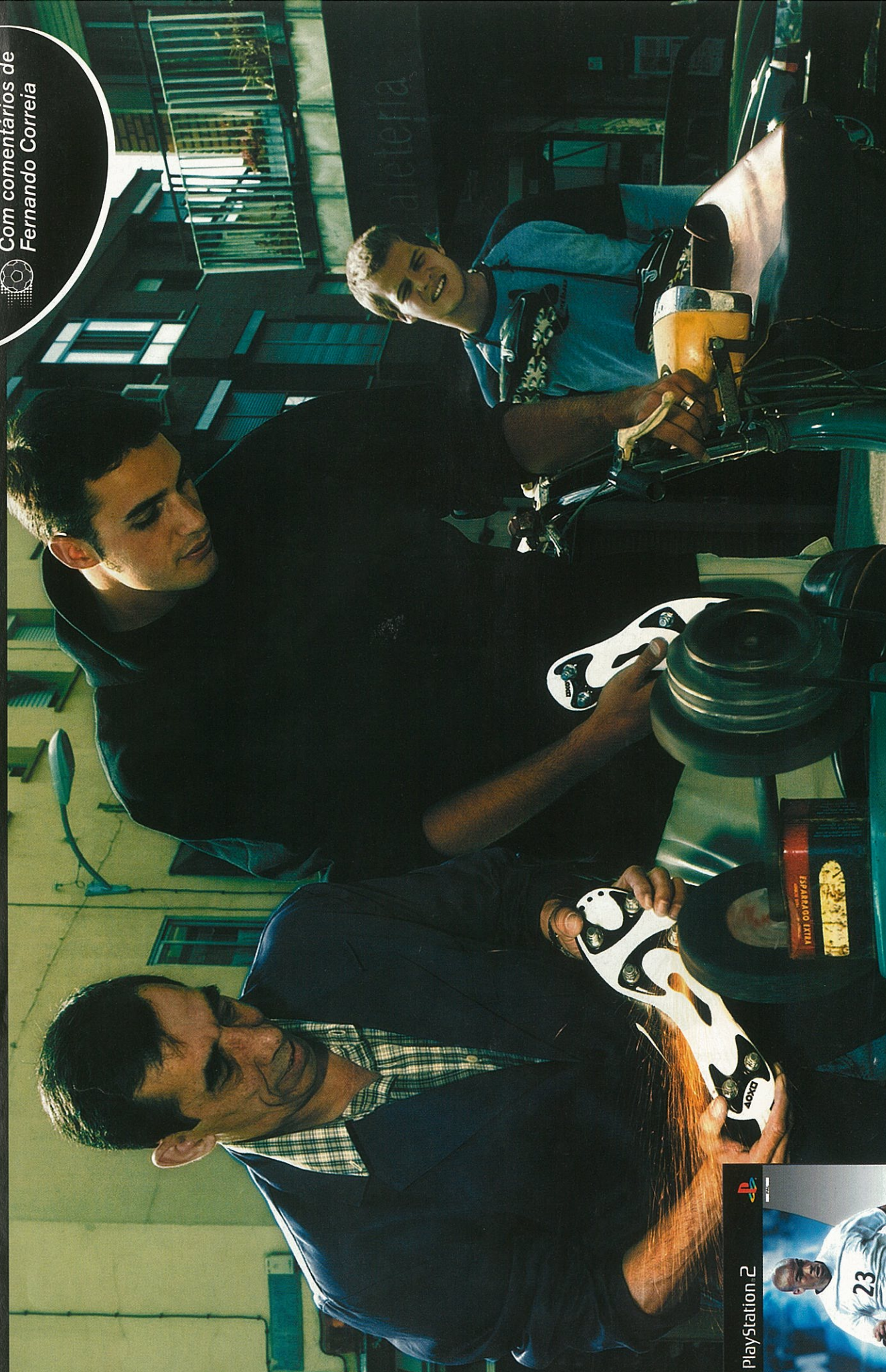
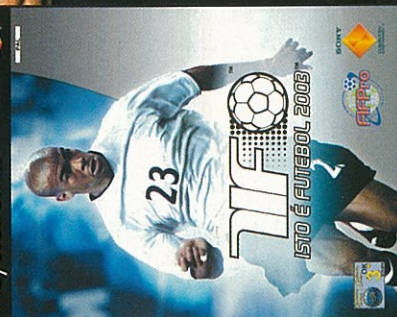
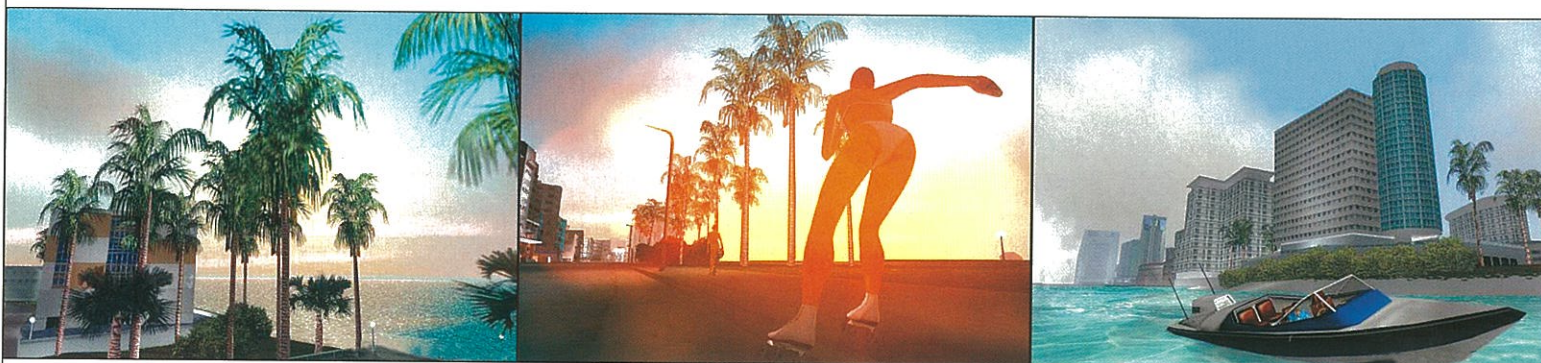
A aposta, aparentemente, foi ganha. Os programadores perceberam onde estavam as fraquezas do modelo de jogo e fizeram alterações já visíveis no FIFA 2002. Como não ficaram contentes com o resultado, meteram mãos à obra e construiram um novo motor de jogo, que será agora apresentado ao público.

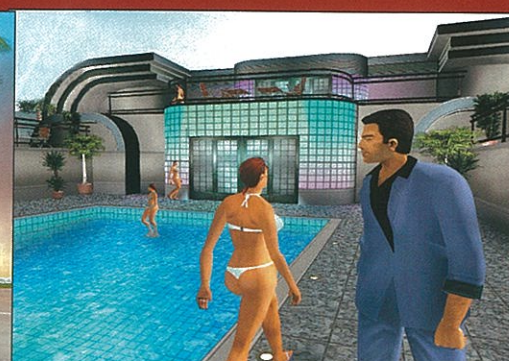
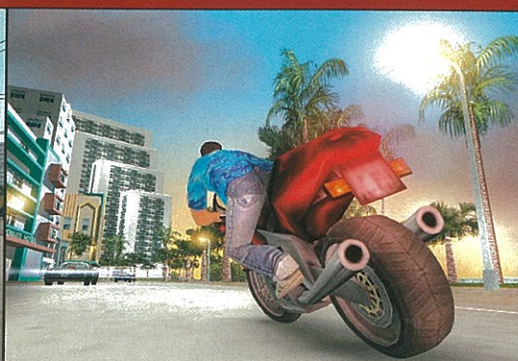
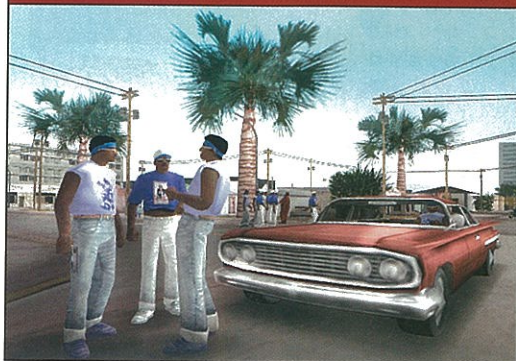
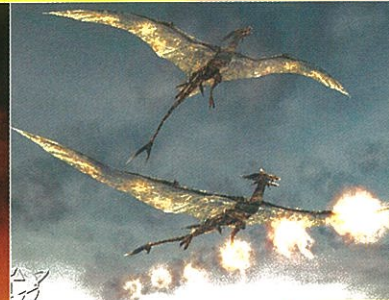
A primeira grande diferença passa pelo sistema de controlo de bola, no qual os jogadores deixaram de atraí-la para os pés, por um qualquer misterioso efeito magnético. Ou seja, o realismo de FIFA 2003 é maior do que o dos seus antecessores e o futebol praticado parece mais natural do que se via nas edições anteriores.

Com as capacidades de programação a melhorarem a olhos vistos, os técnicos da empresa canadiana tiveram de seguir o caminho obrigatório de tentar fazer os craques iguais à realidade – neste ponto, aliás, o nível de realismo de todos os títulos tem melhorado a olhos vistos. Na base de dados do jogo estão 16 campeonatos, 450 equipas e 10 mil futebolistas.

O ambiente dos estádios é um dos pontos fortes deste novo FIFA. Os programadores tiveram a preocupação de gravar as canções das claques das principais equipas e a verdade é que até o público tem inteligência artificial, reagindo de forma diferente nas várias situações de jogo. Ou seja, se estiver a jogar com o Sporting e a perder em casa com o Partizan Belgrado não espere muitos aplausos...

Este título da EA Sports permite a ligação simultânea de quatro jogadores, que tanto podem competir em modo cooperativo como em equipas diferentes. FIFA 2003 é um título a ter em conta e que merece ser visto, sobretudo pelos sinais claros de evolução que apresenta... □ **Nuno Perestrelo**

No novo FIFA 2003 estão disponíveis 16 ligas, 450 estádios e mais de 10 mil jogadores

IIF ISTO É FUTEBOL 2003
Totalmente em Português
Com comentários de Fernando Correia
Isto é Futebol 2003.
Afina a tua pontaria. A tua táctica. O teu remate. Os teus reflexos. Afina-os bem porque isto não é um jogo. Isto é Futebol 2003 e qualquer semelhança com a realidade não é pura coincidência. Mais de 150 rostos de jogadores reais. Mais movimento. Planteis actualizados. Maior realismo e jogadas mais espectaculares. Sente toda a emoção de uma partida de futebol como numa transmissão televisiva. Isto é Futebol 2003 e os restantes não.
PlayStation 2
O OUTRO LADO
pt.playstation.com
FIFPro
"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2", "PSone" e "ΔOX□" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "✦" são marcas da Sony Corporation Inc. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados. Os nomes e marcas da FIFPRO e dos seus Membros Associados são marcas registadas da FIFPRO e/ou dos seus jogadores associados. FIFPRO é uma marca registada da Associação Internacional de Sindicatos de Jogadores de Futebol. O uso colectivo dos nomes reais dos jogadores e das suas imagens são autorizados pela FIFPRO.
TBWA

Grand Theft Auto: Vice City
O regresso do bom ladrão

Tommy Vercetti está de volta. O mais famoso ladrão de carros da comunidade PS2 saiu da prisão e foi mandado para Vice City (cidade do vício – presumivelmente Miami) pelo antigo patrão Sonny Forelli. Tramado à chegada, Tommy fica sem dinheiro. Ainda por cima, os ladrões cubanos, gangs locais e polícias corruptos querem vê-lo morto...
A única solução do nosso querido ladrão é assumir ele próprio o comando da cidade.
O cenário de Gran Theft Auto: Vice City não podia ser mais atraente. Início dos anos 80, um ladrão traído e deixado ao abandono, sedento de vingança e capaz de tudo para triunfar. E nós somos esse mau-carácter, o que nos permite fugir às banalidades do dia-a-dia.
Espisódio mais recente de uma série de culto, GTA: Vice City promete ser um dos jogos mais requisitados do mercado de Natal. Na caminhada de Tommy para o topo da pirâmide criminal não há um caminho definido. Cada jogador poderá definir a sua estratégia, o que torna o jogo numa experiência única de cada vez que se inicia uma nova campanha.
Vice City é uma cidade costeira da América. É lá que vivem muitas estrelas do desporto, artistas, e até alguns empresários famosos. Ao fim de pouco tempo lá, Tommy apercebe-se de que não pode confiar em ninguém e torna-se num bandido solitário, em busca da sobrevivência.
Como não falta dinheiro na cidade, Tommy pode deliciar-se a roubar carros, barcos, motas, ou até carros de golfe. Para um plano mais ambicioso, o herói pode mesmo "arranjar" um helicóptero.
Com uma banda sonora adequada ao jogo, que vai desde o rock ao soul doce e baladas românticas, 120 carros, mais de 40 armas e a possibilidade de jogar nos casinos, GTA: Vice City é uma experiência nova e carregada de muita acção. Fiel ao estilo dos seus antecessores, este jogo da Rockstar Games promete acção até que os dedos doam, ao mesmo tempo que fideliza o mais desconfiado.
Não é por acaso que até ao momento, os GTA's anteriores venderam mais de 11 milhões de cópias... □ **Nuno Perestrelo**

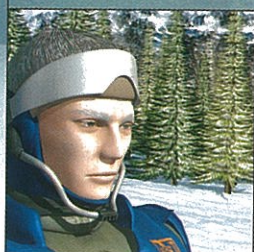
Companhia Rockstar Games ● Editor Rockstar Games ● Distribuidora Inforjogos ● Género Acção

Companhia
Bam!
Editor
Bam!
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Aventura

Reign of Fire

Não há filme fantástico que estreie no cinema que não dê um jogo de computador. Ou de consola, como é este caso. "Reign Of Fire" em breve vai chegar à PlayStation2 e tem origem num filme que pouca gente viu até agora. Mas isso não interessa nada: o jogo vale a pena e apresenta-se com fortes possibilidades de ser mais recordado que a aventura na Sétima Arte. Tudo começa em Londres nos dias de hoje. Um puto traquina toca no que não deve e retira do seu sono de séculos uma criatura que irá dar cabo da humanidade, tal como a conhecemos. Vinte cinco anos depois, quando a acção verdadeiramente começa, toda a humanidade está subjugada àquelas criaturas aladas que acordaram do sono eterno. Em condições quase medievais, apesar de toda a acção se

Vista as asas de um Dragão ou pegue na mais letal arma e dê cabo da espécie atacante

passar no futuro, cabe ao jogador vestir a pele de um humano e, graças a um arsenal de potentes armas futuristas, dar cabo dessa raça de dragões que dos céus semeiam a destruição; ou então vista as asas de uma dessas criaturas e destrua quem sobrou para contar. Um mimo que pode conquistar adeptos na PS2. Tem uns efeitos de fogo espectaculares, excelentes cenários e um sem número de missões a completar, quer de um lado quer do outro. Há ainda a possibilidade de controlar vários veículos armados, bem como vários dragões com características peculiares, que vão desde o simples "cuspidor" de bolas de fogo a "bestas" que deitam Napalm pelas narinas. E quem tem medo de pegar neste tipo de aventuras pela dificuldade que habitualmente há em controlar as personagens, escusa de se preocupar com esse detalhe. Os autores garantem que é fácil conduzir homens animais e máquinas apesar de terem todos um ar ameaçador. É muito possível que entre nós haja muita gente a deitar a mão a uma aventura deste género. Tem tudo o que se espera de um jogo deste género, uma história na terceira pessoa, apesar de, por vezes, consoante a nossa escolha, o termo história no terceiro animal fosse mais apropriado. Já falta pouco para chegar às lojas e partir para essas consolas que há por aí, pronto a semear o caos e a destruição. □ **F.B.**

Alpine Racer 3

Quando o frio do Inverno se aproxima a passos largos, nada melhor que aproveitar as tardes mais curtas e passar um bom bocado a praticar ski ou snowboarding. Diante do aquecedor, é só ligar a televisão e a consola e começar a descer pelas mais estimulantes pistas das montanhas do planeta. Para este jogo, e esta é a maior novidade de Alpine Racer 3 para a PlayStation2, os senhores da Namco tiveram o cuidado de conferir as imagens de satélite e reproduzir cada grau de inclinação das pistas favoritas dos praticantes dos desportos de Inverno.
Cada pista tem dezenas de obstáculos para contornar - mas quando o nevoeiro é cerrado tudo se torna mais difícil. As condições atmosféricas variam de corrida para corrida, estragando a estratégia do jogador. Por exemplo, quando há derrocadas de neve a meio da corrida torna-se complicado evitar as quedas. Não se preocupem: com a prática tudo se resolve.
Mas olhem que é preciso muita concentração para descer monte abaixo em alta velocidade. Os senhores que desenharam o jogo tiveram a preocupação de criar trajectórias alucinantes – e um erro pode ser fatal. São oito as personagens que aparecem à escolha do jogador. Cada um tem uma habilidade especial ou um truque que lhe permite enfrentar os adversários, faculdade esta que pode ser sempre alterada ao longo do jogo e da experiência do praticante.
De igual forma, cada bom resultado dá dinheiro e cada cêntimo a mais dá para comprar novo equipamento quer para vestir quer para calçar, de forma a ficarmos mais equipados perante a concorrência.
Cada personagem compete em cinco modos de jogo, desde a "Style Cup Competition", passando pela "Cross Racing" (em que se corre contra um jogador virtual); o "1 on 1" (para dois jogadores); o "Slalom", destinado a dar perícia aos jogadores; o "Time Attack" tradicional, que é como quem diz, uma busca pela perfeição. Razões de sobra para que qualquer pessoa se dedique à neve neste Inverno. Assim, pelo menos, há a garantia de acabar o fim-de-semana com os ossos todos inteiros. Alpine Racer 3 é um bom título (por tudo o que já foi escrito atrás), mas tem como senão o facto de pouco ou nada trazer àquilo que já estávamos habituados. Quem nunca experimentou vai de certeza gostar da sensação. □ **Fernando Brandão**

Companhia
Namco
Editor
SCEE
Distribuidora
Lusomundo
Género
Desportos radicais

Não há escapatória: dá ossos gelados ou ossos partidos

Kawasaki
"Em poucas palavras, é o GT3 sobre duas rodas"
PSM2
RS
RIDING SPIRITS
Conquiste as ruas sentado nas máquinas de duas rodas mais rápidas do planeta. Conduza uma Kawasaki, Yamaha, Honda ou Suzuki nas pistas de corrida mais difíceis à face da terra. Melhore a sua moto à medida que vai ganhando e leve o seu motociclista até aos limites da competição neste que é o jogo de corridas de motociclismo mais real alguma vez criado.
Ninja
ZX-7R
Distribuído por:
PlayStation 2
Spike
bam! entertainment
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© 2002 BAM! Entertainment, Inc. BAM! ENTERTAINMENT, BAM!, and the associated logos are
of BAM! Entertainment, Inc. Library programmes © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc.
licensed to Sony Computer Entertainment Europe.
2002 Spike Co., Ltd. All manufactures, motorcycles, helmets, suits, gloves, boots, names, brands and associated
featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

ZOE
The 2nd Runner

Estamos no ano 2174. Terra e Marte são os últimos refúgios dos defensores da Liberdade e da Justiça. A milhares de quilómetros de distância, flutuando no espaço como abutres siderais, os mega-robôs orgânicos da organização BAHRAM preparam-se para lançar a sua temível tecnologia de guerra contra os habitantes dos planetas rebeldes. A BAHRAM é uma organização militar, déspota e criminosa, disposta a tudo para conquistar os mundos livres e vergar a Humanidade que os defende. O líder das forças atacantes, o comandante Nohman, tem apenas um único objectivo na vida: destruir as Forças Espaciais das Nações Unidas encarregues de defender os dois planetas irmãos. E não desistirá antes de atingir esse objectivo. Mas enquanto Marte arde sobre o fogo destruidor dos mega-robôs orbitais, uma conspiração de resistência e vingança está já a ser preparada. E é aqui que você entra. A partir deste momento, a salvação do planeta vermelho e da Terra depende da forma como combater os déspotas. Este grandioso épico concebido para a PlayStation2 – The 2nd Runner – é a sequela perfeita de Zone of the Enders, uma ficção científica de grande sucesso. Mas agora podemos batalhar com vários adversários – e não apenas com um; temos mais controlo dos movimentos das unidades orgânicas de guerra; mais armas e melhores meios de defesa. Os gráficos 3D são espantosos. O ambiente futurista é maravilhoso. Tem a certeza de que tem uma PS2 aí em casa? Não será antes uma nova Máquina do Tempo? ■ **Marco Santos**

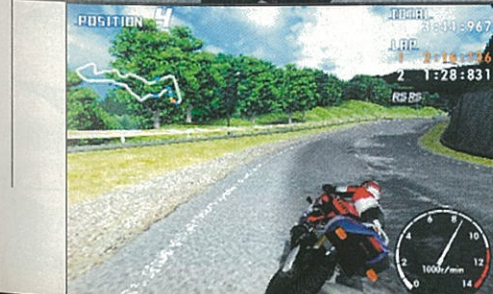
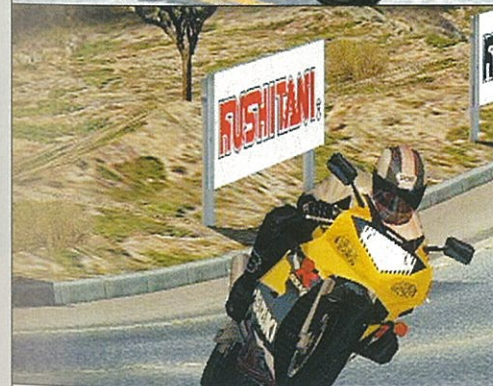
Companhia
Konami
Editor
Konami
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Acção

ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER

Super Trucks

Corrida de pesados

Sentado ao voltante de uma cabine de camião, com cinco toneladas e 1500 cavalos de potência, qualquer condutor virtual se sente poderoso para acelerar de forma despreocupada. Mesmo que ao lado esteja outro peso pesado da estrada, na pior das hipóteses sofre-se umas amolgadelas e fica tudo bem. Super Trucks passa para a PS2 as emoções do campeonato de Mundo de camiões.
Os gráficos são bons, a inteligência artificial dos adversários também e os modelos de comportamento físico espantosos. Se pensa que é fácil conduzir um monstro daqueles, desengane-se: Super Trucks é um simulador diferente dos outros. Para os fanáticos da velocidade é uma experiência que vale a pena, pois é um desafio fascinante.
Com 14 camiões diferentes e respectivos pilotos, cinco campeonatos por desbloquear e circuitos verdadeiros, Super Trucks promete muitas horas de diversão. E até permite jogar em ecrã dividido contra algum amigo que queira passar por camionista. □ **N.P.**

Companhia
Jester Interactive
Editora
Jester Interactive
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Corridas

Riding Spirits

Espírito de acelera

Chegou o GT das motos. Em Riding Spirits é-nos proposto o desafio de começar a carreira de piloto de motos e chegar ao topo da hierarquia mundial. Mas não é fácil.
Para atingir esse objectivo, há que desenvolver as técnicas de condução na escola (modo treino) e praticar nas competições mais baixas (125 cc).
Às vitórias nas provas correspondem prémios em dinheiro, e com esse precioso dinheiro podemos comprar novas motos, mais potentes e bonitas.
Ao todo, o jogo conta com mais de 150 modelos de motos, de todas as marcas disponíveis no mercado.
Os efeitos sonoros tornam o jogo ainda mais atractivo. Para quem se preocupa com a imagem, a opção de compra de capacetes e fatos promete ser algo fundamental.
Motard que se preze não pode passar sem experimentar um jogo no qual a única consequência de cair é... a perda de tempo precioso. Nada mau. □ **N.P.**

Companhia
Spike Garage
Editora
Bam! Entertainment
Distribuidora
Ecofilmes
Género
Corrida de motos

Barbarian

Lutas sanguinárias

O que tem Barbarian para oferecer ao super lotado género dos jogos de luta em 3D? Pelo que nos foi dado a ver, este título é como uma lufada de ar fresco na área do pontapé e do murro – isto porque todas personagens utilizam armas, e que armas meus senhores...

Para começar temos que o ecrã do televisor pode tornar-se pequeno para a quantidade de lutadores que medem forças durante uma só batalha. O jogo tem a particularidade de apresentar até a um máximo de oito adversários num só cenário, todos eles mortinhos para nos arrancarem a pele.

E já que mencionámos os cenários é bom avisar que estes são altamente interactivos. Pode-se encontrar sempre um objecto para atirar a um dos nossos adversários ou utilizar as árvores para recuperar forças e delinear outra estratégia de ataque.

Depois há sempre a hipótese de optar por partilhar a arena do jogo com sete amigos ou então conseguir levar de vencida todos os problemas levantados por um argumento rico em detalhes e variações na opção de aventura. Para enriquecer cada uma das escolhas, cada um dos onze combatentes têm a sua própria arma. Esta pode variar entre a vulgar combinação espada/escudo e um conjunto de dois poderosos machados de aspecto muito ameaçador.

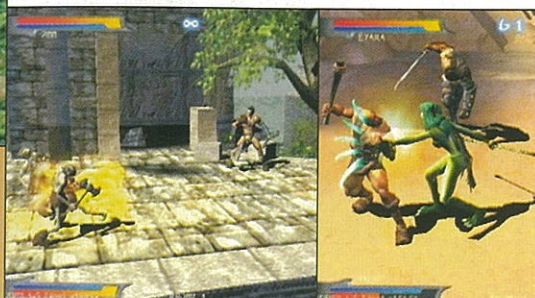
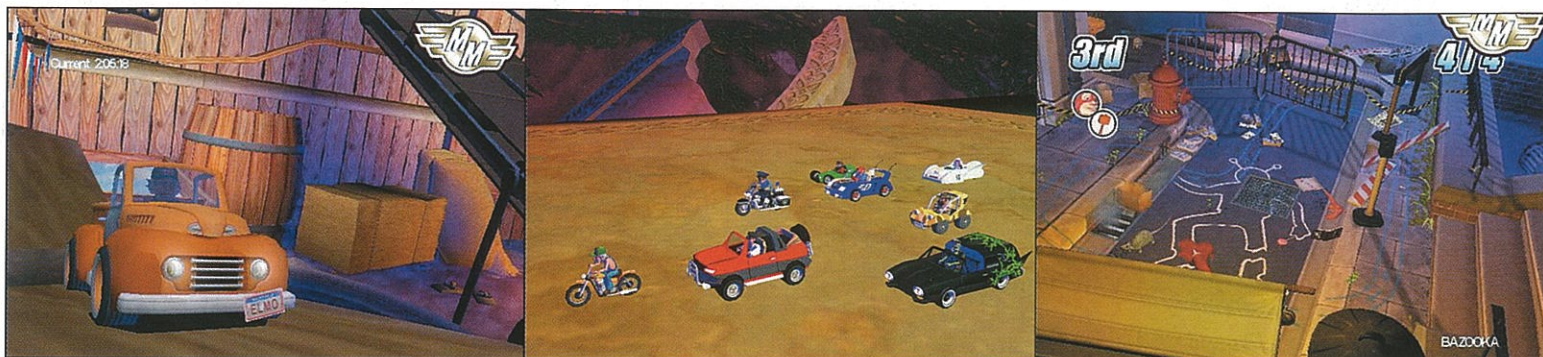
Imagine-se numa arena com oito adversários mortinhos para lhe darem um enxerto. Dói, não dói?

Para utilizar todo o potencial bélico da nossa personagem há um sistema de ataque que permite aproveitar algumas terríveis combinações sobre os adversários. Desde o mais simples e bárbaro ataque, até ao uso de feitiços, tudo é permitido neste jogo.

Só é pena que a maioria dos ataques sejam efectuados sempre na mesma direcção. Pelo pouco que conseguimos experimentar, as personagens estão um pouco constrangidas a efectuar golpes sempre à altura do peito do oponente. É pena...

Todos os movimentos – de ataque e de defesa – são muito fáceis de executar mas não podem ser efectuados quando alguém está a executar uma combinação sobre a nossa personagem. Mesmo assim, sempre é melhor do que estar a ver o nosso herói a levar porrada durante dez combinações de ataques sem poder fazer nada, como acontece na maioria dos outros jogos.

Em resumo, estamos na presença de um título bastante divertido com algumas interessantes particularidades. Infelizmente ainda faltam alguns dias para o jogo chegar às lojas para podermos desfrutar plenamente de todas as suas potencialidades. □ **João Vicente**

Companhia Titus
Editora Virgin Interactive Entertainment
Distribuidora Virgin Interactive Entertainment
Género Beat'em up

UNIVERSAL INTERACTIVE
Cuidado que queima!
SPYRO
ao rubro
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
Representante Oficial
INFORJOGOS

Micromachines

O maior campeonato do mundo em miniatura

Companhia
Hasbro
Editora
Infogrames
Distribuidora
Infogrames
Género
Corridas

Finalmente, os Micromachines chegam à PS2. Quem é que não se divertiu já (e muito) a fazer corridas loucas em pistas esboçadas nos mais incríveis cenários? Em breve, este jogo vai tomar conta da PS2 lá de casa...
Tudo começa no sótão de uma casa, em que os brinquedos ganham vida e partem para as mais delirantes corridas. O elenco deste jogo é dominado pela presença de oito incríveis personagens, cada uma com a sua atitude, os seus veículos e a sua original do se de humor. Falamos do explorador Grizzly Bear, do galã Miami Mike, do assutador Frank N Stein, do zeloso polícia Callahan, mas também de Elmo, da bela Magenta, o virtuoso Danger Ranger e ainda da adorável velhota Aunt Betty...
Como se espera, trata-se corridas várias, organizadas nos mais diversos campeonatos, para um ou mais jogadores e com vários veículos e cenários disponíveis. Constituem objectivos naturais dos Micromachines apanhar os tradicionais power-ups para aumentar a velocidade ou para dificultar a vida aos adversários.
Não tem nada de novo, mas é precisamente a sua simplicidade que nos cativa. □ **P.P.**

Treasure Planet

Em busca do tesouro do Capitão Flint

A Disney Interactive adoptou o conto clássico de Robert Louis Stevenson para o levar para as profundezas do espaço em busca do maior segredo do Capitão Flint que está escondido, algures, num planeta.
A aventura é a de Jim Hawkins, um adolescente que anda de planeta em planeta à procura do tesouro e, para isso, utiliza uma prancha futurista que é uma combinação de skate com windsurf. Enfim, é quase tão radical como Tony Hawk nas suas surfadas solares.
Mas nem tudo são rosas e o nosso herói terá de enfrentar e aniquilar perigosas ameaças alienígenas. Felizmente, conta com um parceiro de peso para o ajudar nas suas imensas aventuras: Morph, um amiguinho energético capaz de assumir a forma de itens que o ajudarão no decorrer da acção, como botas, luvas, botas, asas...
Os muitos cenários dos diferentes mundos são enormes e detalhados, dando uma maior profundidade à aventura de Treasure Planet. E os vídeos que surgem entre as várias fases do jogo são absolutamente deslumbrantes. □ **V.L.**

Companhia
Interactive
Editora
SCEE
Distribuidora
Lusomundo
Género
Plataformas

Isto É Futebol 2003

Começa o campeonato

Agora é que vão ser elas. É nos relvados da televisão que se joga futebol a sério. A época virtual está finalmente a começar

Todos os anos por esta altura multiplicam-se as ofertas de jogos, em especial daqueles que levam para a televisão lá de casa o fascinante mundo do desporto Rei. Na mesma época em que pela Europa as Super Ligas dão os primeiros toques, os produtores de jogos de futebol avançam com novidades neste vasto e lucrativo universo.

A luta pelo melhor jogo de bola para a PlayStation2 já não é nova. E em verdade, não tem, ao contrário do que acontece noutros géneros, um vencedor absoluto. Gosta-se mais de um ou de outro. Depois de alguns miseráveis títulos que nada acrescentaram, há por aí, ninguém duvida, duas ou três séries de jogos que merecem atenção.

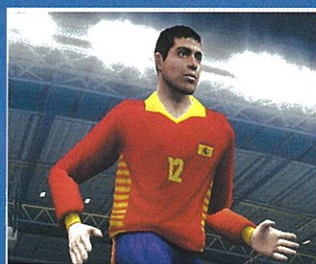
Uma delas é a série "Isto É Futebol", que já vai no seu terceiro ano de actualizações. E neste caso, não é preciso chegar aos 18 anos para atingir a idade adulta. Como a marca da consola sabe bem que este é um dos melhores mercados dos jogos, apostou e bem na continuação de um título que já tem alguma tradição. Em Portugal também é assim, e o jogo "Isto É Futebol 2003" vai chegar às lojas repleto de novidades e cada vez mais voltado para o mercado lusitano.

Em vez do título original em inglês, "This is Football 2003", o jogo foi rebaptizado para a nossa língua e a atenção dada aos jogadores nacionais é do melhor que já vimos.

Fernando Correia, o relatador da TSF dá a voz aos comentários e, pela primeira vez, a publicidade dos jogos virtuais é também de empresas cá da terra. Coube à TV Cabo e ao Jornal de Notícias a primazia da estreia, num terreno onde todos acabarão por querer investir. Esta é uma inovação ao nível do detalhe brilhante, capaz de criar uma atmosfera completamente nacional, a que poucos serão capazes de dizer não. Mas só isto como novidade era muito pouco. Este "Isto é Futebol 2003" tem mais. Muito mais.

Depois de falarmos dos detalhes, vamos ao jogo que é o que faz sempre a diferença. E neste campo, a aposta foi no realismo. Os programadores dos estúdios de Londres da Sony quiseram que os futebolistas de polígonos fossem perfeitos e deitaram mãos à obra. E o resultado está à vista. Os tradicionais movimentos dos bonecos no ecrã são agora mais perfeitos, digitalizados a partir dos movimentos de jogadores a sério de vários clubes ingleses, com uma preocupação especial da

Estádios perfeitos

Os 10 estádios que fazem parte deste "Isto É Futebol 2003" foram desenhados por quem sabe. Antes de partirem para os computadores, os estúdios da Sony solicitaram à empresa HOK alguns esquemas e acabaram por lhes dar a responsabilidade de criarem os recintos para este jogo. A empresa é especialista na concepção de recintos desportivos e trabalhou para criar estádios originais e realistas, tal como pedia a encomenda. E deram conta do recado. Da Alemanha à América do Sul, passando pela Bélgica, Espanha, Estados Unidos, França, Holanda, Inglaterra, Itália e Japão, estão lá todos os míticos templos da bola, agora redesenhados.
E as características de cada público e o ambiente diversificado de cada território também fazem parte deste trabalho. Sim, porque já se sabe que ver um jogo em Londres não é o mesmo que na América. Apesar da bola ser redonda nos dois lados.

digitalização das roupas e dos movimentos da pele, agora mais realistas de que nunca. Há 150 caras exclusivas para este 2003, cada uma feita a partir de 850 polígonos. Os olhos, os lábios e o nariz dos jogadores podem atingir 11 expressões diferentes, bem visíveis durante o jogo e até nas cenas de repetições, seja a comemorar um golo ou a discutir com o senhor do apito.
Durante os noventa minutos virtuais que demora cada partida, nota-se de imediato que agora é mais difícil apanhar, por exemplo, o guarda-redes distraído já que todos os jogadores têm uma inteligência artificial que os leva a seguirem as jogadas, mesmo que sejam na baliza contrária. No entanto, não fiquem a contar que pegam no comando e já estão a ganhar. Para marcar a redondinha no fundo da rede será preciso treinar muito.
Já que falamos de golos, convém dizer que neste IEF 2003 o que não faltam são oportunidades para marcar. Porque este é um dos jogos que mais campeonatos, ligas e competições tem. Ao todo são 15 Ligas com 24 divisões e cerca de 700 equipas, entre selecções nacionais e clubes. Além disso, há ainda o Campeonato do Mundo de Futebol, 5 taças continentais e ainda as competições com equipas maravilha de outros tempos. À laia de exemplo, podemos-lhe dizer que, também pela primeira vez, aparecem neste jogo as maiores ligas da América do Sul.
Bem feitas as contas, estamos ainda a falar de 13 500 jogadores na bolsa de transferências. A mais completa e actualizada de sempre na PS2. E como se tudo isto não bastasse, o jogador ainda pode criar a sua própria liga, clube ou taça e disputar com os seus craques a Super Liga da Argentina, por exemplo, nos dez estádios mais emblemáticos do mundo.
E como cada clube tem um hino, os homens e mulheres dos estúdios de Londres não quiseram deixar este factor de fora. Assim, ao longo das partidas há sempre o som ambiente dos estádios, tendo cada jogo um som diferente, retirado dos duzentos que compõem a banda sonora. E todos eles foram registados nos estádios cheios onde quem programou foi buscar inspiração.
Claro que a embrulhar tudo isto estão vários modos de jogo, a saber: o "Carreira" que o pode levar do bairro até à liga dos campeões, o Modo "Challenge", onde o desafio é contra uma única equipa, e ainda o modo "Temporada" que é mais curto. Por fim, o modo "Competição" e o modo "Liga".
Tudo junto, ligas, equipas, jogabilidade e ambiente, transformam este exemplar numa das melhores ofertas do momento no reino do futebol profissional. E abre até novas perspectivas aos jogadores e aos investidores, já que passam a poder ver os jogos com outros olhos. ■ **Fernando Brandão**

1. Surname
WINCH
2. Given names
LARGO
3. NORTH AMERICAN NATIONALITY
5. Sex
M
4. Date of birth
6. Place of birth
THE MONTENEGRO REPUBLIC
7. Date of issue
SEPTEMBER2002
8. Date of expiry
JUNE2007
9. Authority
10. Holder's signature
Largo Winch
11. Residence
12. Height
6,17 FT
1,88 M
13. Colour of eyes
GOLD
14. Extension of the passport
Extended
Authority
OPATB 2
LARGO WINCH
BUSINESS / NEW YORK
ACTION / RUSSIE
GLAMOUR / SARDAIGNE
SUSPENSE / MEXIQUE
WINCH AIR
WA 61 26 N 5SEPT14H50
EUR 4858.00
EUR 5788.7
057 2178715892 3
Passaporte
para a aventura
Vista a pele de Largo Winch, o multimilionário em calças de ganga, aventureiro e sedutor,
à frente de um império de 10 milhões de Euros...
Parta numa aventura para desmantelar uma conspiração internacional
que visa a segurança e a imagem do Grupo W.
O videojogo Largo Winch estará disponível a partir de Setembro para:
PC CD-ROM
GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
LARGO WINCH
DUPUIS
Ubi Soft
PC CD-ROM
PlayStation 2

Pentax Digibino DB100

Câmara digital com binóculo

É um par de binóculos? É uma máquina fotográfica digital esquisita? Sim, é a nova criação revolucionária da japonesa Asahi Optical, responsável pela marca Pentax, que combina as duas funções. A máquina é a primeira do mundo que reúne câmara digital e binóculos. A Pentax Digibino DB-100 inclui ainda monitor LCD colorido com 4 cm e é uma séria candidata a transformar-se no evento do ano no mundo da fotografia digital. As fotos obtidas através da Digibino podem ser imprimidas com boa qualidade ou enviadas via Internet com uma resolução de 0,8 megapixel, em parte devido à lente de 280 mm no formato 35 mm e à ampliação 7x.

QuickCam Pro

E os amigos sempre ali

Ver e ser visto na Internet é cada vez mais fácil com a nova QuickCam for Notebooks Pro, da Logitech. Esta web câmara de alta qualidade para computadores portáteis tem um elegante e compacto corpo de alumínio com um sensor CCD VGA (640x480) e microfone incorporado. Além disso, o seu pé de montagem universal permite o encaixe em qualquer monitor de um computador portátil.
Uma das vantagens da câmara é o zoom digital, que dá aos utilizadores a opção de fazerem zoom (normal), panorâmico e de inclinação até 5 vezes o tamanho normal de visualização. O botão incorporado snapshot permite captar imagens fixas de 1.3 Megapixeis. A câmara inclui ainda o software ImageStudio, que permite enviar mensagens vídeo instantâneas, editar vídeos e criar filmes.

Zippo

Foi há 70 anos

Inventado na Pensilvânia, os isqueiros Zippo nasceram em 1932 e são um ícone da cultura americana com milhões de fãs em todo o mundo. Aliás, ser dono de um Zippo é muito mais que ter um isqueiro sempre pronto a acender e representa um estilo de vida.
O sucesso do Zippo, com mais de 300 milhões de isqueiros vendidos desde a sua criação, é obra da sua garantia vitalícia e da sua simplicidade. De resto, e apesar das vendas aumentarem 20 por cento ao ano, os isqueiros continuam a ser feitos na mesma fábrica em que nasceu o primeiro. Agora, com as comemorações do 70º aniversário, foi feita uma réplica do original. Para coleccionadores.

DCR-IP220

Handycam com 2 Megapixeis

É a primeira câmara do mundo de 2 Megapixeis e que integra uma câmara digital fotográfica.
A nova camcorder DCR-IP220, da Sony, é um marco na redução das dimensões e um equipamento sofisticado com opção de acesso à Internet, incluindo a ligação sem fios Bluetooth. Os entusiastas do vídeo podem contar com uma melhor resolução, nitidez de imagem, devido às 530 linhas horizontais da câmara e a uma resolução fotográfica de 1600 x 1200 pixeis.
A função NightFraming para filmar à noite proporciona uma melhor focagem e uma reprodução natural das cores quando se filma com pouca luz. As características incluem o Super Steady Shot, Flash Inteligente, lentes Carl Zeiss, zoom digital 120x (zoom óptico 10x), Visor de Precisão de 180,000 pixeis e um Sistema de Obturador Progressivo.

MEX-1HD
Jukebox virtual no automóvel

A Sony lançou o primeiro sistema de entretenimento in-car que integra tecnologia de drive de disco rígido e possibilita ouvir 296 horas de música ininterruptas no automóvel. Com o nome MEX-1HD, este novo sistema topo de gama, abrange a mais ampla gama de opções de reprodução, incluindo um disco rígido, o Memory Stick e o CD convencional. Um novo terminal digital de entrada/saída permite a ligação do aparelho a componentes com ligação à Net. O MEX-1HD integra uma Drive de Disco Rígido de 16GB que pode guardar até 4 mil faixas de música.
O auto-rádio é controlado através de dois grandes botões rotativos laterais que permitem navegar através de menus. A rápida velocidade de CD ripping permite gravar a música de um CD no disco rígido no formato ATRAC3 oito vezes mais depressa que o tempo real. O MEX-1HD possui ainda uma versão do serviço de reconhecimento de música Gracenote CDDB pré-instalada no disco rígido para que nada falte ao utilizador mais exigente.

RaceStation
Condução total

Acelerar aos comandos da PlayStation2 ganhou uma nova dimensão com o super banco RaceStation, desenhado, em conjunto com a Sony, pelo ex-piloto de todo-o-terreno Scott Law. Com o intuito de fornecer uma dose extra de realismo aos vídeo-jogos. O equipamento é composto por um volante, pedais e assento desportivo que quase transporta o jogador para dentro de um bólide de competição e pode ser comprado através da Internet no site oficial em www.race-station.co.uk.

Motorola V70
Elegante e distinto

Mais do que um simples telemóvel, o novo V70 da Motorola é, sem dúvida alguma, uma peça de arte das telecomunicações. O novo modelo introduziu no mercado um novo tipo de tampa capaz de rodar até 180 graus, servindo de auricular ao mesmo tempo que dá um pouco mais de corpo a este minúsculo telemóvel de nove centímetros. Um ecrã azul fluorescente, ideal para chamadas nocturnas, confere-lhe um ar futurista enquanto um modem com sistema de infravermelhos liga-o sem fios à Internet a uma velocidade de 56Kbps. Além disso, dispõe ainda de uma agenda com capacidade para mil contactos e uma autonomia de três horas, em uso permanente. Um luxo.

de A a S...

Futuro sobre

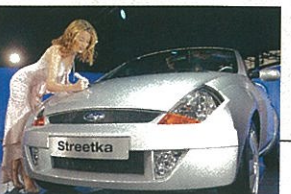
Opel Eco-Speedster

Máxima economia e desempenho

Alfa Romeo
O principal destaque deste construtor italiano foi a apresentação em Paris do novo Alfa Romeo 147 GTA

Bentley
O prestígio deste construtor ficou bem patenteado com o novo GT Coupé

BMW
O novo roadster Z4 foi estrela em Paris

Ferrari
O nome do novo modelo fala por si: Enzo Ferrari

Ford
Kylie Minogue fez as honras da casa da marca norte--americana ao assinar o modelo Street Ka

Muitos colocarão em causa o facto do diesel poder ser ou não o combustível do futuro mais próximo, até porque, pela sua maior capacidade de poluir o ar que respiramos do que a própria gasolina, há quem afirme que o diesel tem mesmo os dias contados. Ainda assim, também há quem aposte neste combustível para os seus protótipos, como é o caso da Opel que apresentou no Salão Automóvel de Paris o "Eco--Speedster", um modelo equipado com um motor de apenas 1,3 litros mas capaz de atingir uma velocidade máxima de 250 km/h. E se isto já seria por si só um dado notável, o que dirá quando souber que esta performance é possível com um consumo de apenas 2,5 litros de combustível a cada cem quilómetros? A estreia mundial do original protótipo Opel Eco-Speedster marca o início da maior ofensiva de motorizações a gasóleo na história deste construtor alemão. Com uma aerodinâmica melhorada através de um perfil em cunha mais marcado, vias mais largas e uma secção traseira alongada, o Eco-Speedster da Opel pretende demonstrar de forma expressiva o potencial de desempenho do futuro motor ECOTEC CDTI de 1,3 litros. O Eco-Speedster é baseado no roadster Speedster de motor central, mas possui uma nova carroçaria em fibra de carbono com uma aerodinâmica mais evoluída. O coeficiente aerodinâmico foi reduzido para 0.20 e o peso total anda à volta dos 660 kg. Segundo os responsáveis da marca, este protótipo da Opel vem demonstrar que, hoje em dia, a economia de combustível não tem que estar dissociada da dinâmica e do prazer de condução. ■ **Jorge Reis**

Hummer
Depois de ter sido conhecido como carro de combate na guerra do Golfo, aí está o Hummer, agora no circuito comercial

Jaguar
O modelo XJ mostrou a intenção da marca britânica em continuar a dar cartas nos veículos de luxo com este reluzente exemplar

rodas

O Salão Automóvel de Paris, realizado de 28 de Setembro e 13 de Outubro, deu a conhecer aos apaixonados dos motores alguns dos mais originais protótipos e concept-cars desenhados pelos mais diversos construtores. Com apostas arrojadas na aerodinâmica, na tecnologia de ponta ou simplesmentena estética, todos quiseram surpreender e, pelo que pudemos ver, quase todos o conseguiram... pela positiva.

Citröen C-AirDream

Um concept de luxo elevado

Em destaque neste Salão parisiense esteve um modelo concept a jogar em casa, concebido por um construtor francês. Falamos do Citröen C AirDream, um concept muito atraente, um descapotável de luxo que a curto prazo deverá chegar para ser o rival directo do Peugeot 607. Depois de esgotado o período de vida do Citröen XM, este protótipo pretenderá obter o espaço deixado vago por aquele modelo que, até agora, ainda não foi devidamente substituído. O C5, um modelo que vai sofrer em breve uma "modernização" de imagem, começou por ser a resposta à vaga deixada pelo XM, mas ao que parece não será o C5 o carro com a vocação correcta tal substituição.

Assim, em Paris, a Citröen não quis deixar passar a oportunidade de apresentar um verdadeiro ás de trunfo para o futuro da marca. E se é verdade que a partir do momento em que a marca francesa chega a um salão com um concept car é para partir daí, normalmente, para um modelo real, então será de supor que estamos perante a base de trabalho para um novo Citröen topo de gama, capaz de rivalizar com produtos de outras marcas.

Este C AirDream evoca um veículo de luxo, capaz de colocar a marca com competitividade num segmento em que há muito não dava cartas. Por outro lado, com tejadilho todo em vidro e amovível, tipo targa, e linhas fluidas, bem ao jeito daquilo a que a Citröen nos tem habituado desde sempre, este ainda concept promete ser o tal ponto de partida para o aparecimento do tal topo de gama que desapareceu desde que terminou o desenvolvimento do XM. □ **J.R.**

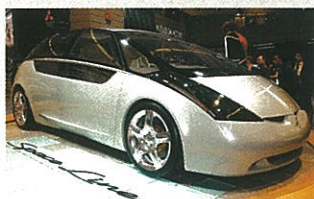
Suzuki
Mais um construtor que apostou realmente a sério num concept-car – até na designação: Concept-S

Smart
Depois dos pequenos citadinos, esta marca lança-se agora com o Roadster e o Roadster-Coupé e promete fazer furor

Renault
Mais um construtor a apostar num verdadeiro protótipo, o Ellypse, com a particularidade das portas que permitem uma "total abertura" do modelo

Peugeot
Os novos 206 RC prometem vir a dar cartas como carros verdadeiramente desportivos

Opel
Para além do Eco-Speedster, o GM Hy-Wire mostrou o que é um verdadeiro protótipo

Mercedes
A nova Classe S da conceituada marca alemã, apresentou-se com um modelo completamente inovador e provocante

Mitsubishi
O concept car Space Liner foi a aposta da marca japonesa que fez as delícias dos muitos visitantes que o admiraram no Salão de Paris

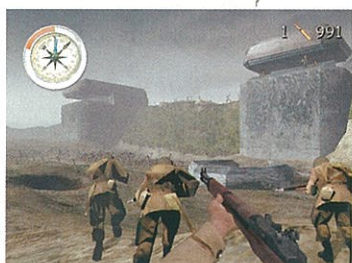
VOCÊ NUNCA ESQUECERÁ A SUA SEGUNDA VEZ.
Cate Archer volta a um mundo de acção, espionagem, e humor sarcástico inspirado pela loucura de espionagem dos anos 60. Armado com um arsenal de armas mortíferas, astutos engenhos de espionagem e tortuosas armadilhas, o jogador tem de levar a cabo uma missão super secreta que o levará a locais exóticos como o Japão, a India, e Akron no Ohio na sua aventura para salvar o mundo das garras da H.A.R.M.
"Confie em Nós, Este Jogo Vai Agitar!"
-GAMESPY
· 40 MISSÕES CHEIAS DE ACÇÃO PARA 1 JOGADOR
· MAIS DE 30 ARMAS, ENGENHOS E ARMADILHAS
· IA E GRÁFICOS ESTONTEANTEMENTE REALÍSTICOS
· MISSÕES MULTIJOGADOR COOPERATIVAS ON-LINE
No One Lives Forever 2
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY
SEQUELA DO VENCEDOR DO PRÉMIO DE JOGO DE ACÇÃO DO ANO 2000.*
NOLF2.SIERRA.COM
FOX INTERACTIVE
SIERRA
MONOLITH
INFORJOGOS
© 2002 Monolith Productions, Inc. Todos os direitos reservados. Fox Interactive. No One Lives Forever e seus logótipos associados são marcas comerciais registadas de Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation. Monolith e A Spy in H.A.R.M.'S Way são marcas comerciais de Monolith Productions, Inc. Sierra e o logótipo Sierra são marcas comerciais de Sierra Entertainment, Inc. NVIDIA, o logótipo NVIDIA, o logótipo NVIDIA The Way it's Meant to be Played e outras Marcas NVIDIA são marcas comerciais de NVIDIA Corporation nos E.U.A. e outros países. * Computer Games Magazine, PC Gamer, Computer Gaming World.

Medal of Honor: Frontline

Pronto para desembarcar na Normandia e cumprir as espinhosas missões que o esperam? Não?! A cobardia não é apanágio dos bravos jogadores de PS2. Em frente!

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

MISSÃO 1: D DAYYOUR FINEST HOUR

1. Encontrar o Capitão em terra. Ao sair da água, seguir para a frente e esquerda até ao Capitão que se encontra atrás do navio virado.
2. Resgatar quatro soldados entrincheirados. Localizar quatro soldados rodeados de fogo cruzado. Disparar na direcção do bunker e proteger a sua fuga.
3. Reunião com os soldados junto ao muro. Em seguida, agrupar-se junto ao muro. Seguir instruções do Capitão.
4. Resgatar o engenheiro no final do muro. Seguir o engenheiro e disparar

contra o bunker.
5. Reunião com o Capitão na base do bunker. Quando o engenheiro colocar os explosivos, passar pelo buraco na parede e entrar pela esquerda.
6. Atravessar o campo minado e tomar a metralhadora. Atravessar o campo de minas. Seguir pela direita.
7. Destruir os ninhos de MG. Ao chegar à trincheira, eliminar soldados e subir escada para metralhadora.
8. Eliminar os soldados inimigos nas trincheiras.

INTO THE BREACH

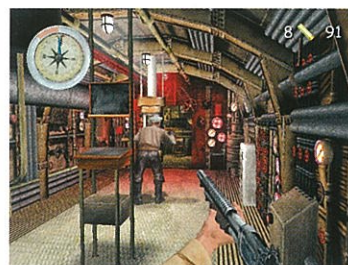
1. Eliminar o ninho de metralhadora. Contornar a trincheira, entrar pela porta e controlar a situação. Numa

pausa de fogo, atirar sobre os barris. Eliminar os inimigos no bunker. Subir as escadas e usar a metralhadora.
2. Destruir a ligação de rádio na divisão superior. No piso superior, entrar no quarto à direita, matar o operador de rádio e destruir aparelho. Sair pelo quarto do fundo e matar o comandante.
3. Descobrir granadas de fumo. Usar a saída da mina e apanhar as granadas de fumo. Subir as escadas para o nível seguinte. Matar operador de rádio e destruir o aparelho.
4. Neutralizar armas nos decks. Sair pela porta da esquerda e eliminar as metralhadoras. Esperar pelo Capitão.
5. Marcar o deck com a granada de fumo. Pressionar X para largar as granadas e voltar a entrar para completar a missão.

MISSÃO 2: A STORM IN THE PORT SEASIDE STOWAWAY

1. Reunir com a Resistência no ponto de inserção. Abrir a caixa branca. Virar à esquerda e abater os inimigos com a metralhadora pesada. Virar à esquerda no fim da rua e atravessar as ruínas. Atravessar o buraco, virar à direita e passar debaixo da ponte. Cuidado com o tanque. Tomar a metralhadora pesada.
2. Colocar um homem na torre com metralhadora. Seguir a estrada até à igreja. Escutar a mensagem do rádio e subir a escada da torre da igreja. Colocar um homem na metralhadora e abater os inimigos. Sair da torre, descer a rua pela direita e atravessar a porta da garagem pela esquerda. Abater os soldados com espingarda e rastejar através do buraco à esquerda até ao pátio. Seguir pela estrada até ao edifício do lado oposto.
3. Recuperar a lista do submarino. Matar o soldado e tomar a lista do submarino na parede.
4. Atravessar a parede até às docas. Ajudar os camaradas a abater as tropas e disparar sobre os barris em frente ao canhão. Fica aberta a passagem para as docas.
5. Localizar a doca de combustível. Atravessar a passagem pela esquerda. Abater os inimigos com a metralhadora.
6. Regressar às docas e entrar no contentor.

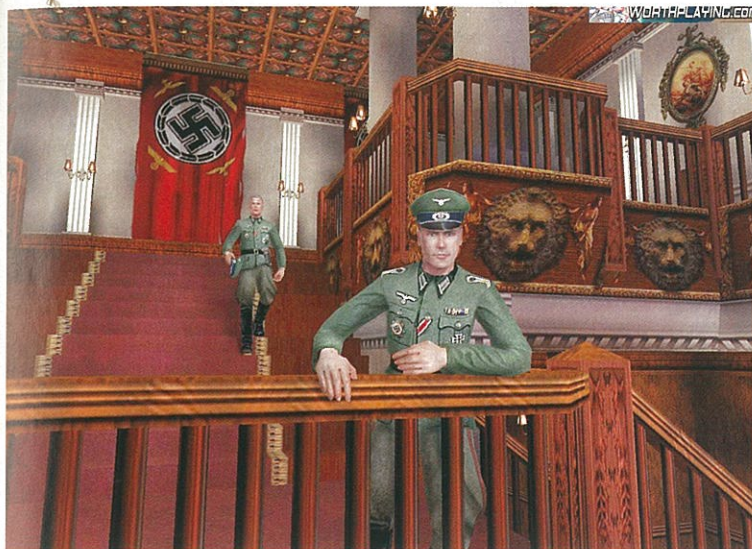
SPECIAL CARGO

1. Sabotar os motores de submarinos. Premir X para abrir a porta e eliminar os dois soldados. Na cozinha, disparar contra a panela de água a ferver e usar o extintor para tapar a visão.

Rodar a tranca para apagar o vapor. Fazer o mesmo com a outra tranca. Com uma arma pesada limpar a resistência. No cilindro "Achtung" premir X para colocar os explosivos. Atravessar o buraco à direita para o nível seguinte.
2. Colocar explosivos na sala de trás do submarino. Colocar explosivos na caixa vermelha à esquerda. Eliminar resistência na porta seguinte.
3. Destruir equipamento na sala do rádio.
4. Colocar explosivos na sala da frente do submarino. Roubar munições e colocar explosivos na divisão seguinte.
5. Encontrar livro de código Enigma. Regressar à camarata, eliminar soldado e apanhar o código Enigma.
6. Abandonar o submarino.

EYE OF THE STORM

1. Encontrar esconderijo das armas da Resistência. Localizar o esconderijo das armas. Contornar o cais e eliminar os inimigos. Subir à torre e sair pelo telhado. Atravessar a passagem até ao telhado oposto e retirar armas da mala. Com a espingarda de longo alcance abater os inimigos. Regressar ao cais pela escada. O submarino deverá explodir. Ao fundo, descer as escadas à esquerda e usar a espingarda. Abater os inimigos antes de subir as escadas junto ao comboio.
2. Procurar a entrada junto ao submarino 2. Descer até à entrada. Eliminar a resistência.
3. Destruir camiões de abastecimento. Colocar explosivos nos três camiões no armazém. A porta abre-se. Matar os guardas e entrar.
4. Localizar o registo. No escritório ao fundo corredor, apanhar a folha de registo e sair.
5. Penetrar nas docas. Destruir o camião à saída que permite passar para as docas.

A CHANCE MEETING

1. Sabotar os motores na unidade de investigação. Seguir até à linha do

comboio. Baixar a alavanca (perto do vagão com metralhadora) libertando o vagão. Saltar para o vagão e eliminar os guardas. Virar à direita no pátio. Usar os vagões para saltar e apanhar mantimentos. Com a espingarda de mira partir o cabo. Abater as tropas junto ao comboio e nos telhados. Seguir para a unidade de investigação. Colocar explosivos em três motores, sair pela porta ao canto.
2. Apanhar mapas. Seguir para a divisão seguinte e apanhar os mapas na mesa. Depois de abater os soldados que forem surgindo e passar para a divisão seguinte até ao exterior. Eliminar cientistas e guardas. Seguir para a passagem oposta e entrar na sala de controlo.
3. Entrar no bunker do submarino. Puxar a alavanca para atirar o torpedo e regressar à porta que estava trancada. Sair para o hangar destruído e subir as escadas ao fundo até ao outro hangar. Abater os guardas e descer as escadas.
4. 5. Destruir submarinos. No deck do submarino, abater a metralhadora na torre e os guardas. Disparar contra o depósito de combustível. Em seguida, colocar explosivos.
6. Encontrar as portas da doca. Passar pelo depósito de combustível destruído até aos portões.

MISSION 3: NEEDLE IN THE HAYSTACK ROUGH LANDING

1. Proteger o Cabo Barnes enquanto destrói os tanques. Abater os inimigos no caminho até Barnes ter a visão do tanque a abater. Juntar-se ao outro camarada e seguir para a vila. Destruir o segundo tanque na vila e seguir pela pequena ponte ao fundo até à quinta. Seguir pela esquerda através da ponte para o terreno inimigo.
2. Encontrar gasolina. Depois de eliminar os guardas, apanhar a gasolina. Sair por detrás do tanque. Seguir pelo caminho e eliminar as tropas e destruir a arma anti-aérea. Abater o lança-chamas. Barnes pode destruir o tanque.
3. Manobra de diversão para abrir portas da cidade. Às portas da cidade provocar um incêndio para que os guardas abram as portas.

THE GOLDEN LION

1. Localizar as ferramentas para sabotar os veículos. Usar a metralhadora para acabar com a resistência. Levar tropas para a outra margem, atravessar a ponte e seguir pela esquerda. Passar pela placa "Van Uchelen Meubels" e seguir pela rua atrás. Eliminar os mecânicos (antes do alarme) e abrir os portões. Apanhar as ferramentas e sabotar os veículos.
2. Sabotar veículos. Para sabotar os camuflados, abrir a mala e para sabotar os carros negros da Gestapo, abrir o capot. Para sabotar os camiões, esvaziar o óleo. Regressar e atravessar a ponte.
3. Encontrar o operacional na garagem. Seguir pela esquerda e através da porta branca até à garagem e encontrar o operacional. Abater a resistência. Destruir o alarme e sabotar os veículos. Regressar ao camião do operacional.
Eliminar toda a resistência (para receber medalha de prata). Aniquilar a resistência na praça, destruir o alarme, sabotar os veículos e regressar ao camião. Já no parque, abater a resistência.
4. Obter uniforme de oficial. Na paragem seguinte, abater os guardas e saltar para o camião inimigo e apoderar-se do uniforme. Sabotar todos os veículos e alarme. Saltar para o camião e parar na ponte.
5. Encontrar o contacto no bar Golden Lion. Ultrapassar a barricada e passar a ponte até ao bar Golden Lion. À entrada, premir X e muda o uniforme. Sugerir ao pianista para distrair as tropas e subir as escadas. No balcão, despejar três cervejas e provocar uma briga com as tropas inimigas. Descer as escadas até ao contacto.

OPERATION RIPENESS

1. Encontrar a chave da cozinha. Usar papéis de identificação para passar a porta. Subir as escadas e apanhar as chaves da cozinha, descer e abrir a porta. Passar pela sala de jantar e pela porta à direita do piano. Subir as escadas e a porta à esquerda do balcão até ao hall. O nazi irá disparar a bazooka e atingir a parede formando uma passagem que permite alcançar a porta à direita.
2. Procurar mapa dentro das pinturas. Retirar o mapa do quadro sobre o palanque. Subir as escadas até

à biblioteca.
3. Destruir os relógios e procurar os documentos. Atravessar a passagem até ao outro lado, aniquilar os guardas, e seguir até à sala de desenho. Disparar contra o relógio junto à mesa de bilhar e recuperar os documentos. Seguir para a sauna. Rodar a válvula para abrir a passagem secreta.
4. Apanhar a chave da cela. Falar pelo rádio com a Resistência e subir as escadas.
5. Localizar Gerritt. Abrir o armário secreto à direita e passar a porta ao fundo. Abrir a porta para libertar Gerritt. Seguir pelas escadas até ao jardim no telhado. Eliminar os inimigos. Empurrar Gerritt e cair para o palheiro.
6. Usar o veículo inimigo. Passar pelo veículo para completar o nível.

MISSION 4: SEVERAL BRIDGES TOO FAR NIJMEGEN BRIDGE

1. Rebentar cargas debaixo da ponte. Abater os guardas no cimo das escadas, apanhar a Gewehr 43. Subir para o carro destruído. Eliminar as tropas à distância. Descer as escadas por baixo da ponte e desarmar quatro explosivos. Subir a escada no pilar até

à ponte. Eliminar os snipers e tropas. Descer a ponte e usar a metralhadora. Despoletar os explosivos e subir as escadas. Seguir pela estrada à esquerda até à via principal.
2. Destruir arma anti-aérea. Seguir pela esquerda, pelo bunker, subir as escadas e disparar contra o barril de combustível e rebentar com a arma anti-aérea.
3. Fugir no camião médico.

YARD BY YARD

1. Eliminar os checkpoints na estrada. Passar pela porta vermelha, subir as escadas e usar a metralhadora. Disparar sobre o barril de combustível e rebentar a barreira da estrada. Passar pelo arco e seguir até ao jardim. Seguir pela porta das traseiras,

subir as escadas e pela porta não trancada. Subir para a passagem secreta. Seguir pela estrada e mergulhar numa entrada à direita. Entrar na casa e subir as escadas e passar pela passagem secreta. Usar a metralhadora para destruir a barreira e o tanque. Sair pela porta das traseiras. Usar a metralhadora e abater as tropas perto do tanque. Entrar no último portão à direita.
2. Destruir a rádio. Destruir a rádio e subir as escadas. Abater os inimigos.
3. Procurar Arnheim. Seguir pela porta atrás.

ARNHEIM KNIGHTS

1. Destruir os tanques Panzer. Depois de destruir toda a resistência, disparar contra o Panzer. Seguir pela esquerda até ao prédio destruído e depois pela direita e apanhar os nazis. Ultrapassar a cratera e entrar no edifício em frente. Subir as escadas para regressar à rua.
2. Neutralizar o esquadrão Panzer. Seguir pela direita até um dos edifícios na esquerda. Abater o esquadrão Panzer.
3. Encontrar Jigs. Com a zona segura, seguir pela porta, subir as escadas e entrar na última porta à direita.

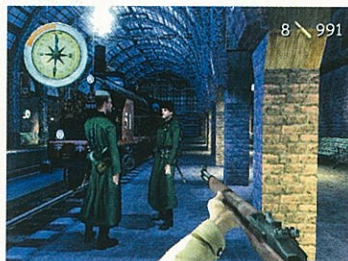
MISSION 5: ROLLING THUNDER ON TRACK

1. Roubar o uniforme de oficial e identificações. Passar para a divisão oposta à casa de banho e recuperar o uniforme e identificações. Descer as escadas e abandonar o hotel. Seguir para a estação.
2. Entrar na estação. Mostrar a identificação. Como o alarme é accionado, fugir pela lavandaria. Subir as escadas até à sala de controlo.
3. Destruir o equipamento da estação. Depois de eliminar os guardas, destruir o equipamento. Seguir pelo bar até à plataforma e passar pela porta marcada com "Barteraum". Seguir pela porta ao canto e ir pelo armazém.
4. Apanhar o comboio Sturmgeist. Disparar contra as caixas que esmagam as tropas. Subir para a plataforma e saltar para o comboio.

RIDING OUT THE STORM

1. Destruir a rádio. Disparar contra as caixas e ganhar novas armas. Cuidado com o comboio. Seguir com metralhadora até à carruagem aberta. Abater a resistência disparando sobre o combustível. Destruir a rádio.
2. Apanhar Sturmgeist. Seguir até ao compartimento Sturmgeist.
3. Roubar a mala de Sturmgeist. Matar os guardas e recuperar a mala.

DREAILED!

1. Infiltrar na estação de comboio. Seguir pela esquerda até aos carris. Eliminar os guardas atrás de sacos de areia. Com a espingarda sniper abater os guardas ao fundo e no edifício.
2. Encontrar cargas de demolição. No primeiro hangar à esquerda apanhar as cargas demolição. Entrar no

pequeno edifício atrás da linha circular e subir as escadas. Puxar as alavancas para alinhar o comboio para o segundo hangar. Seguir para o edifício à esquerda dos destroços do comboio.
3. Destruir depósito de combustível. Colocar explosivos nos largos depósitos. Seguir para a área seguinte.
4. Encontrar transporte para Gotha. Eliminar os guardas e apanhar o comboio seguinte.

MISSION 6: THE HORNET'S NEST CLIPPING THEIR WINGS

1. Encontrar armas e câmara. Seguir para o escritório e puxar a alavanca da garagem. Procurar armas nos escritórios. Procurar a câmara nos soldados mortos.
2. Encontrar sala de munições. Abre--se a porta da sala com munições. Seguir pela cozinha (cuidado com o cozinheiro que atira facas) e sair pelas traseiras. Pela esquerda até à sala de investigação. Carregar no botão de túnel de vento. Depois seguir pela porta que se abre.
3. Fotografar mapas. Seguir para o laboratório e fotografar os mapas. De seguida, para a fábrica.
4. Localizar planos para a HO-IX. Apanhar os planos. Disparar contra os barris de combustível, seguir para a sala seguinte e continuar a aumentar a pressão da máquina de teste.
5. Destruir máquina de teste. Com a pressão no máximo, puxar o botão e destruir a máquina, rebentando com a porta. Sair para a fábrica de aço. Descer as escadas. Saltar para o carro da mina e terminar nível.

ENEMY MINE

1. Seguir com carro da mina até radar. A bordo do carro, disparar certeiro e rápido contra os barris de combustível. Usar a bazooka para os restantes. Carregar as armas na passagem entre grutas.

UNDER THE RADAR

1. Encontrar cargas de demolição. Levar as cargas de trás do edifício e seguir para radar.
2. Desactivar radar. Colocar explosivos no radar e seguir pelo buraco. Usar a metralhadora e subir a escada à esquerda. Seguir pela direita e subir a escada. Seguir pela esquerda na bifurcação e eliminar os guardas; seguir pela direita atéao radar. Eliminada a resistência, seguir para o bunker e usar a metralhadora. Subir a escada até à estação de radar e colocar os explosivos.
3. Assinalar posição via rádio e entrada para HO-IX. Usar a rádio e contactar os aliados. Seguir pela esquerda.

STEALING THE SHOW

1. Encontrar e eliminar Sturmgeist. Apanhar as armas. Eliminar as tropas, usando a metralhadora pesada. Seguir para o hangar à direita e pela porta.
2. Roubar HO-IX. Eliminar a resistência e Sturmgeist. Junto ao HO-IX premir X e subir a bordo. Missão cumprida!

CÓDIGOS

Normalmente, não é suposto darmos este tipo de informações. Mas deixamos ao critério de cada um a hipótese de jogar a sério ou de fazer batota... Basta aceder ao modo password e digitar os seguintes códigos:

- **Torpedo MOHton:** TPDOMOHTON
- **Bala de prata:** WHATYOUGET
- **Bala escudo:** BULLETZAP
- **Perfeccionista:** URTHEMAN
- **Inimigo Invisível:** WHERERU
- **Cabeça de Aquiles:** GLASSJAW
- **Granadas de borracha:** BOING
- **Homens de chapéu:** HABRDASHR
- **Snipe-o-Rama:** LONGSHOT

Códigos de missão

Se ainda não desbloqueou as várias missões, pode fazê-lo com estes códigos digitando-os na máquina Enigma:

- **Missão 2** (Storm in the Port): ORANGUTANG
- **Missão 3** (Needle in the Haystack): BABOON
- **Mission 4** (Several Bridges Too Far): CHIMPNZEE
- **Missão 5** (Rolling Thunder): LEMUR
- **Missão 6** (The Hornet's Nest): GORILLA

Como obter as medalhas

Inserir o seguinte código na máquina Enigma: MONKEY

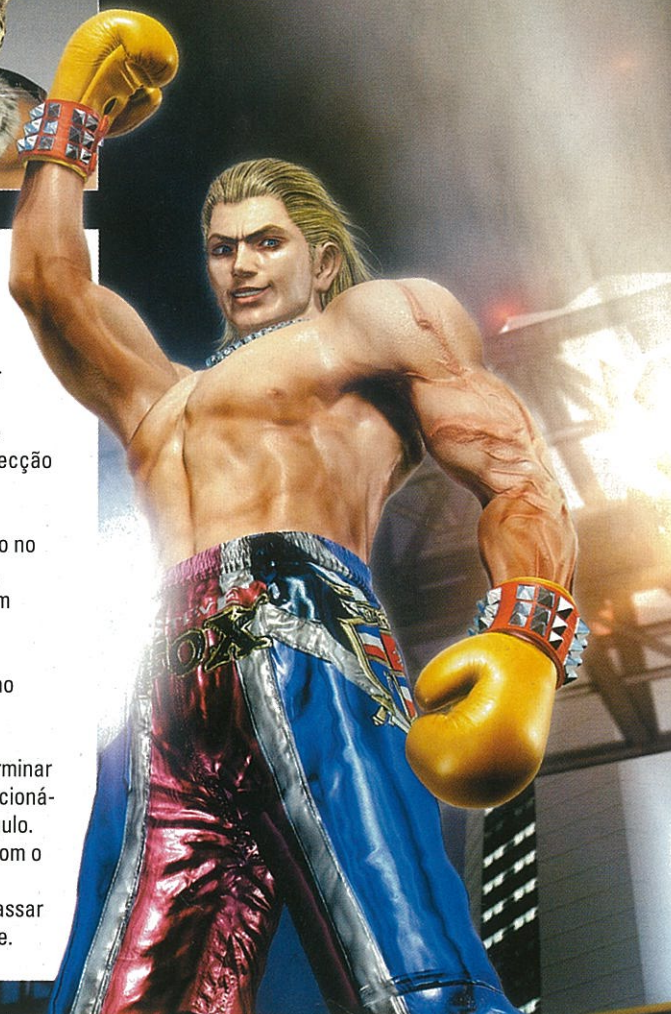
Invencibilidade

Fazer pausa e premir quadrado, L1, círculo, R1, triângulo, L2, select, R2. Repetir código no início de cada nível.

Munições infinitas

Fazer pausa, círculo, L2, quadrado, L1, select, R2, triângulo, select. Repetir código no início de cada nível.

Tekken 4

Jogar com Eddy Gordo – Acabar o jogo no Story Mode com Christie Monteiro. Depois, destacar a jovem e carregar em Triângulo no ecrã de selecção das personagens para o Eddy ficar acessível e jogável.
Jogar com Miharu – Acabar o jogo no Story Mode com Ling Xiaoyu. Depois, destacar a personagem e carregar em Círculo no ecrã de selecção de personagens.
Jogar com Violet – Destacar Lee no ecrã de selecção das personagens e carregar em Círculo.
Jogar com Xiaoyu Colegial – Terminar o modo de história com Xiaoyu e selecioná-lo novamente através do botão Triângulo.
Jogar com Violet – Escolher Lee com o botão Círculo.
Desbloquear o estágio Dojo – Passar pelos quatro estágios de Tekken Force.

Toca Race Driver

Danos mais realistas – No ecrã de bónus, escrever DAMAGE como código, para os danos dos carros ficarem quase iguais aos reais.
Condução mais realista – No ecrã de bónus, escrever SIM como código, para ter acesso a uma condução mais real.

Frequency

Modo Cheat – No ecrã do título, carregar em Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Esquerda, Cima, Direita, Baixo, para habilitar o modo cheat.

Depois de activar o modo Cheat inserir os seguintes códigos para obter os efeitos correspondentes:
Autocatcher extra – Esquerda, Direita, Direita, Esquerda, Cima.
Bumper extra – Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, Cima.
Crippler extra – Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Baixo.
Freestyler extra – Esquerda, Direita, Direita, Esquerda, Baixo.
Multiplicador extra – Direita, Esquerda, Esquerda, Direita, Cima.
Neutralizador extra – Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Cima.

Durante o jogo carregar em:
AutoCatcher extra – Esquerda, Direita, Direita, Esquerda e Cima.
Bumper extra – Direita, Esquerda, Direita, Esquerda e Cima.
Crippler extra – Esquerda, Direita, Direita, Esquerda e Baixo.
Crippler extra – Esquerda, Direita, Direita, Esquerda e Baixo.
Freestyler extra – Esquerda, Direita, Direita, Esquerda e Baixo.
Multiplicador extra – Direita, Esquerda, Esquerda, Direita e Cima.
Neutralizador extra – Esquerda, Direita, Esquerda, Direita e Cima.

TransWorld Surf

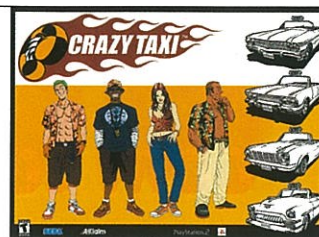
Desligar HUD – Durante o jogo, carregar nos botões Select, Quadrado, para cima, Quadrado, para baixo, Quadrado, para esquerda, Quadrado, para direita, Quadrado, para cima, Quadrado e para direita.

Turok Evolution

No ecrã Enter Cheat, escrever os códigos respectivos para conseguir os efeitos pretendidos:
Selecção de Níveis – Escrever SELLOUT. Depois, carregar um jogo gravado para poder escolher qualquer nível.
Invencibilidade – Escrever EMERPUS.
Invisibilidade – Escrever SLLEWGH.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Controlar a câmara durante uma Cut-Scene – Durante uma Cut-Scene carregar em R1 para dar um zoom, e usar o stick analógico direito para mover a câmara ao seu redor. **Segredos do Codec –** Durante uma conversa no Codec, mover os botões direccionais analógicos para ver os rostos dos personagens a mexerem-se. Pressionando o botão L3 ou R3 no próprio stick vêem-se os rostos em detalhe. Carregar em R1 ou R2 quando Snake ou Raiden estiverem a ouvir alguém para se poder escutar os seus pensamentos. **Ganhar câmara digital –** Ganhar o jogo uma vez, salvar e carregar esse jogo para ter uma câmara digital no inventário.

Crazy Taxi

Incapacitar as setas – Depois de aparecer o ecrã de selecção dos personagens, pressionar ao mesmo tempo R1 e Start. Se o código entrar correctamente, aparece a mensagem No Arrows no canto do ecrã.
Incapacitar o indicador de destino – Depois de aparecer o ecrã de selecção dos personagens, carregar em L1 + Start. Se o código entrar correctamente, aparece a mensagem No Destination Mark no canto do ecrã.
Modo Expert – Depois de aparecer o ecrã de selecção dos personagens, pressionar ao mesmo tempo L1, R1 e Start. Aparecerá a mensagem Expert no canto do ecrã.
Táxi especial – No ecrã de selecção dos personagens carregar rapidamente em L1, R1, L1, R1, L1, R1 ou L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1. Depois, selecciona-se uma personagem para guiar uma bicicleta em vez do táxi.
Modo Another Day – No ecrã de selecção dos personagens, carregar e manter pressionado R1 enquanto se escolhe um piloto. Se o código entrar correctamente, aparece a mensagem Another Day no canto do ecrã.
Visão alternativa – Começar o jogo no modo arcade ou original. Manter pressionado L1 + R1 e carregar no stick da direita para activar a visão na primeira pessoa e na retaguarda. Carregar em L1 + R1 e pressionar o controlo dois para ver o velocímetro. Pressionar L1 + R1 e carregar no controle dois para obter um zoom. Pressionar R1 + L1 e carregar no comando dois para desactivar a alternativa.
Travagem louca – Carregar em Brake + Reverse.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Para ter acesso a estes dois jogadores e desbloquear todas as biclas, fazer as seguintes sequências:
Mike Dias – Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Direita, Esquerda, Cima, Baixo, Cima, Esquerda, Quadrado.
Amish guy – Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Direita, Esquerda, Esquerda, Baixo, Cima, Esquerda, Quadrado.
Todas as bikes – Cima, Direita, Baixo, Esquerda, Baixo, Baixo, Direita, Baixo, Baixo, Esquerda, Quadrado.

Medal Of Honor: Frontline

Para aceder às várias missões, escrever o código correspondente na Enigma Machine:
Missão 2 – Acesso à missão Storm in the Port, escrever: ORANGUTAN
Missão 3 – Acesso à missão Needle In a Haystack, escrever: BABOON
Missão 4 – Acesso à missão Several Bridges Too Far, escrever: CHIMPNZEE
Missão 5 – Acesso à missão Rolling Thunder, escrever: LEMUR na Enigma Machine.
Missão 6 – Acesso à missão Horten's Nest, escrever: GORILLA na Enigma Machine.
Modo Rubber Grenade – Escrever: BOING.

Tekken 4

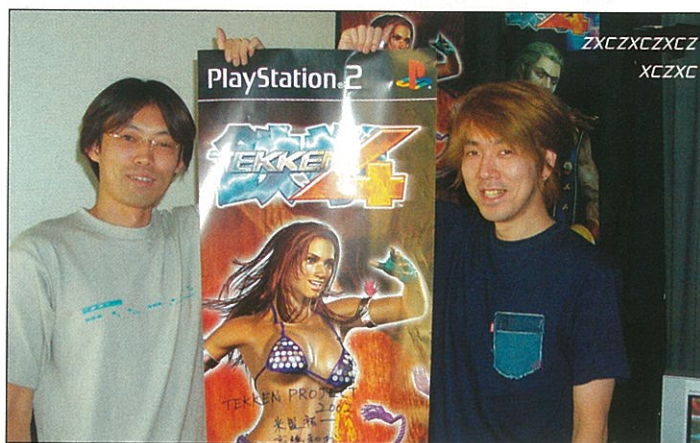
Os senhores da pancada

Cheinho de novidades, está nas lojas o novo episódio do jogo "Tekken", agora na quarta parte e melhor do que nunca. Todo em três dimensões, com novos cenários e novos personagens, este jogo recupera para a PS2 a arte de bem dar porrada. Kazuo Takahashi e Yuichi Yonemori são dois dos seus autores que fomos encontrar em Madrid. Saiba a seguir, em exclusivo para Portugal, o que faz de Tekken 4 uma das melhores opções de combate que estão actualmente no mercado

P – Quais são os principais destaques deste jogo?

Kazuo Takahashi – Para já, este não é mais um jogo da série "Tag", como as versões anteriores. Fizemos muitas modificações, que alteraram a forma de jogar. Mas a maior de todas é que agora este Tekken 4 é completamente em três dimensões, o que dá uma perspectiva completamente diferente ao jogo e abre a possibilidade de novas formas de combate na arena.

P – Com novos lutadores?

Yuichi Yonemori – Sim, criámos três novas personagens, que juntamos a Jin Kazama e a outro já conhecidos, de maneira a que o jogo possa assim agradar a mais públicos. Criamos o lutador inglês Steve Fox, que foge da máfia na América, e só o fizemos porque muitos jogadores entraram em contacto connosco para verem um personagem britânico no ambiente Tekken.

K. T. – Os restantes são Craig Marduk, um lutador de luta livre americana que é a maior personagem até agora feita para o jogo, e que tem um ar assustador, e há ainda uma nova mulher lutadora.

Y. Y. – É Christie Monteiro e acreditamos nós, pode vir a ser um dos mais populares personagens de sempre deste jogo. Foi treinada por Eddy Gordo e também luta capoeira. Pela forma como se move e luta, acreditamos que será do agrado de todos os que gostam de jogar Tekken.

P – O que aconteceu a Eddy Gordo que não aparece no menu inicial?

K.T. – Nada de especial. Quem procurar bem e for ganhando as várias etapas do jogo é capaz de o voltar a encontrar.

P – Neste jogo há ainda uma novidade chamada "Tekken Force", uma espécie de jogo de acção na terceira pessoa. Será este o próximo caminho a seguir pela saga?

Y. Y. – Ainda não sabemos. Com esta modalidade quisemos mostrar ao público uma outra forma de apreciarem o jogo. Saímos do modo de luta um contra o outro e criamos uma narrativa onde o personagem tem de enfrentar vários inimigos, ao longo de uma série de níveis. Para já, gostamos de olhar para "Tekken Force" como um bónus, mas nunca se sabe se vamos evoluir por ai.

P – Já há então alguma ideia para o próximo jogo?

K.T. – Haver há, mas como demoramos mais de três anos a fazer este jogo, para já vamos meter umas férias e depois logo se vê. Até porque queremos ver como é que os jogadores vão reagir a esta aventura em três dimensões, e queremos receber o feed back de que experimentar este Tekken 4. Se as opiniões forem positivas e houver muita gente a pedir pelo episódio cinco do jogo, teremos todo o gosto em o fazer.

P – A Internet pode ser um caminho a seguir?

K.T. – Ainda não decidimos nada, mas já pensamos nessa possibilidade. Se a técnica de comunicações se desenvolver de maneira a que um jogador de Tekken no Japão possa lutar com outro em Portugal, claro que gostávamos de o fazer. Mas para já temos noção de que será difícil. Até porque se isso acontecer, temos de mudar a forma como os nossos personagens lutam, o que acaba sempre por ser complicado. Mas, insistimos, era uma coisa que gostávamos de fazer.

□ **Fernando Brandão**

(em Madrid)

TEKKEN 4
ROUND 1
FIGHT
A vida é pura Luta.
Treina com Tekken 4.
PlayStation 2
TEKKEN 4
namco
namco

PlayStation 2
O OUTRO LADO
pt.playstation.com

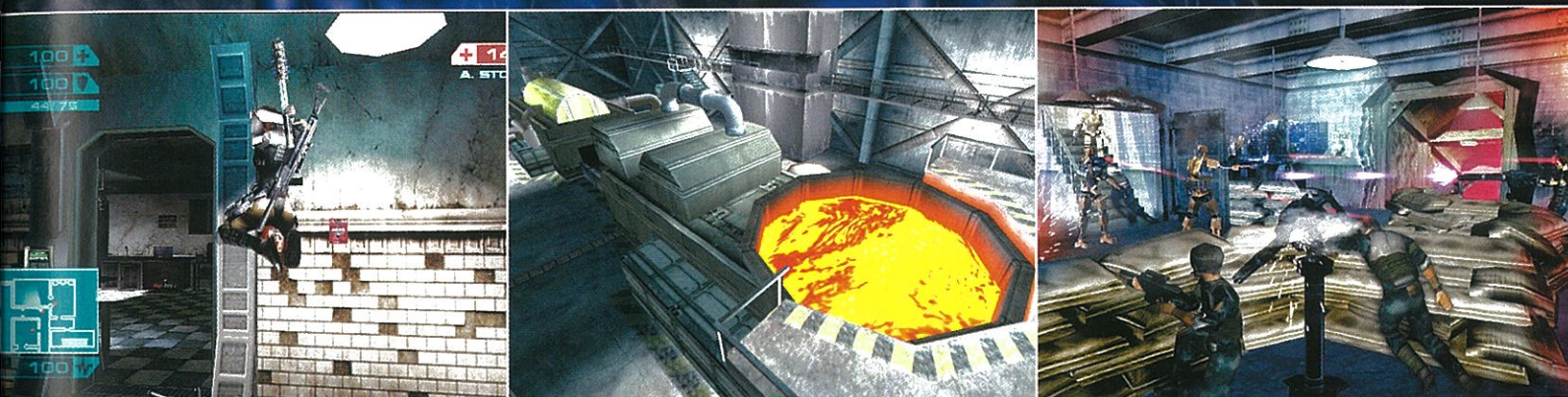
Terminator:

Companhia Paradigm Entertainment
Editora Infogrames Entertainment
Distribuidora Infogrames Ibérica
Género Acção

Uma vez mais, o cinema serve os criativos e programadores de videojogos com ideias em bandeja de prata. Lembram-se do primeiro filme Exterminador Implacável, do James Cameron, em que o cyborg Schwarzie procurava matar uma mulher, Sarah Connor (a bela Linda Hamilton), evitando que ela dessa à luz um guerreiro decisivo para derrotar esta invasão do planeta azul pelas máquinas? Se não, aluguem-no no clube de vídeo; se sim, percebamos que este jogo assume a postura de uma prequela (tão populares nos dias de hoje) em que somos convidados a vestir a pele de Kyle Reese, entre outras, com a missão de regressar ao passado para evitar uma alteração do futuro. Tá-se bem de ideias para este jogo, que parece um misto de Resident Evil e Solid Snake. Mas será que a coisa funciona no seu melhor? Saiba tudo nas linhas que se seguem.

É verdade que o ambiente de Terminator: Dawn of Fate é fabuloso. A banda sonora confere-lhe um dramatismo verdadeiramente cinematográfico, enquanto os FMV (full motion videos), com imagens e art work que nos recordam a série Terminator ampliam a dimensão onírica do produto, uma vez que acompanham a acção não apenas no início de cada nível. Já o mesmo não se pode dizer do tipo de movimentos de câmara usados. Com a intenção de nos darem uma visão cinematográfica do jogo, assume pontos de vista exteriores à personagem, em câmara fixa, acabando por dificultar os movimentos dos comandos, invertendo várias vezes o sentido dos movimentos. Sobretudo em cenas em que a personagem está a correr, mas que parece ser observada por uma câmara de vigilância. Digamos que o que se ganha em estética, perde-se em jogabilidade. O mesmo se diga relativamente à dificuldade de ver determinados objectos e os alvos a abater. É pena porque este jogo possui os atributos para ser grande no seu género.

Desde já permite a recolha de um verdadeiro arsenal, que não inveja os Quake nem os Unreal. À cabeça estão aquelas que fizeram furor nos filmes, mas também muitas outras. Como granadas, armas de energia e um muito curioso cacete eléctrico, para além do já conhecido "efeito de bala", inspirado em Max Payne. A novidade é que é possível comprar material bélico e packs de energia

Dawn Of Fate

Os robôs não são os mais inteligentes que já vimos em jogos deste género

antes de passar ao nível seguinte. Ao todo, o jogador terá de navegar entre os dez níveis que compõem T:DF. Mas isso não é tarefa muito exigente, já que são bastante simplistas. Logo no primeiro nível, pede-se a Reese que destrua os computadores (que ainda por cima estão iluminados, como se se tratassem de presas fáceis). Basta premir o gatilho e já está. Depois, terá ainda de rodar uma válvula ou até limpar as armas de Connor... Difícil, não?!
Mesmo que o jogo só possa ser gravado depois de completada cada missão, o jogador pode recuperar a sua posição após ter passado pelos vários checkpoints espalhado ao longo de cada nível. O que permite voltar ao último no caso de ter sido eliminado. Isso é particularmente útil nos casos em que os objectivos passam por se manter vivo até ao final da missão. Ou terminá-la no mais curto espaço de tempo. Aqui existem também algumas recompensas traduzidas na oferta de energia, munições e até armamento. O que nos vale é que a AI dos robots não é a mais apurada que já vimos... Apesar de termos testado uma versão "review", eram ainda muitos os bugs que se notavam. Por várias vezes tivemos de fazer reset à máquina, porque, pura e simplesmente, deixámos de ouvir som... Um bug que esperamos esteja solucionado com as versões que vierem para as lojas.
A fechar, fica uma nota de esperança: Terminator: Dawn of Fate não é um jogo mau. Contudo, alguns detalhes, nomeadamente a inadequada posição da câmara, limitam a ambição de um jogo que obviamente tem ambição.
☐ **Paulo Portugal**

Terminator: Dawn of Fate		7
Gráficos	Dão algum carisma ao jogo, sobretudo as imagens animadas em full motion video que valem bem a pena	8
Jogabilidade	Bastante limitada, devido às mudanças de ponto de vista, com a utilização de uma câmara fixa, e aos bugs não corrigidos	5
Áudio	Excelente banda sonora, se bem que com algumas deficiências graves que esperemos estejam corrigidas na versão final	6
Duração	Um jogador médio, com algum tempo pela frente, pode levar o jogo do início ao final em poucas horas	7

Companhia:
Stormfront Studios
Editora:
Electronic Arts
Distribuidora:
Electronic Arts
Género:
RPG, aventura e acção

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres

É o melhor jogo do ano! Pelo menos até agora. Nunca um produto interactivo conseguiu uma tão acabada fusão entre o universo real/ficcional (vide páginas 78 e 79) e o interactivo. Neste funde-se a narrativa do livro J.R.R. Tolkien com os dos primeiros filmes de Peter Jackson, A Irmandade do Anel e, sobretudo, As Duas Torres, convertendo-se depois na consequente adaptação lúdica e interactiva da Electronic Arts que alarga o universo deste tipo de produtos a um público inteiramente novo. No fundo, é a aplicação a toda a comunidade gamer do princípio "um anel para todos dominar". Mas quem é que irá resistir a esta franchise, já que está assegurado o desenvolvimento de vários jogos baseados na trilogia do realizador Peter Jackson, previstos para 2003 e 2004?...

A forma como primeiro contactamos com o jogo é original. Não só substitui o tutorial, como nos proporciona a experiência de entrar no jogo a partir de imagens do filme. De imediato, a nossa atenção é para a voz, em off, de Cate Blanchett, ou Galadriel, que faz o apelo à ficção de Tolkien e aos mundos de Mordor, do poder de Sauron e da sua intenção de dominar toda a vida, dos elfos, da liberdade da Terra Média, e da guerra pela obtenção do poder contido nos anéis que tudo controlam. Quase sem nos apercebermos, as imagens do filme digitalizam-se e as três personagens que comandamos ganham vida através do nosso comando e cada uma delas com a voz gravada do actor do filme. É aí que começa o espanto gráfico e o rigor das animações deste jogo ímpar. Sempre com o acompanhamento épico da banda sonora original de Howard Shore, premiada com um Óscar.

Como se percebe, a aproximação escolhida a este portentoso jogo foi a de um RPG (na linha

Uma fabulosa experiência interactiva que nos leva até a participar nos dois filmes da trilogia

de Drakan), com desenvolvidos elementos de acção e aventura na terceira pessoa. O mesmo se diga dos cenários e atmosferas de espantosa beleza, ampliados com os consequentes efeitos especiais e iluminação, uso de magia, condições de tempo, etc. E, claro, os vários excertos do filme espalhado ao longo do jogo.

Assim, e na PS2, poderemos controlar Legolas, perito em arco e flecha, Gimli, exímio da arte de manejar o machado, por isso mesmo temível em espaços fechados, e, finalmente, Aragorn, o mais completo, mas também menos rápido com o arco. No entanto, o jogo está concebido para que a interactividade e a táctica se estenda às diferentes criaturas, fazendo-nos seleccionar uma personagem diferente consoante o tipo de arma, estratégia e os movimentos de combate mais indicados para derrotar os Orcs ou os bosses de fim de nível, como o Troll das Cavernas. Sendo que Aragorn será a mais equilibrada das três.

Tal como em Drakan, os combates em ambiente 3D surgem em todas as direcções. Logo no início, aparecem no ecrã as indicações dos comandos a usar e dos tipos de golpes a infligir por cada personagem ou em grupo. Num menu à parte, é posteriormente descrita a evolução de cada personagem de acordo com a performance de cada uma. Os pontos ganhos serão empregues em upgrades para lhes aumentar a potência e eficácia.

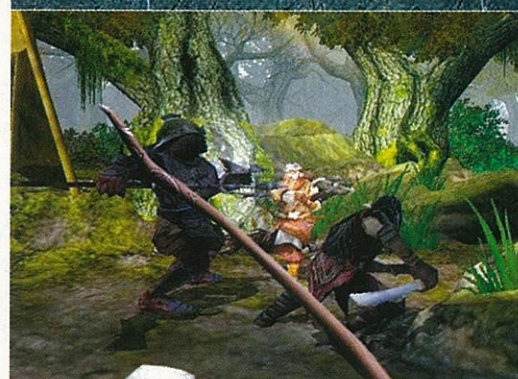
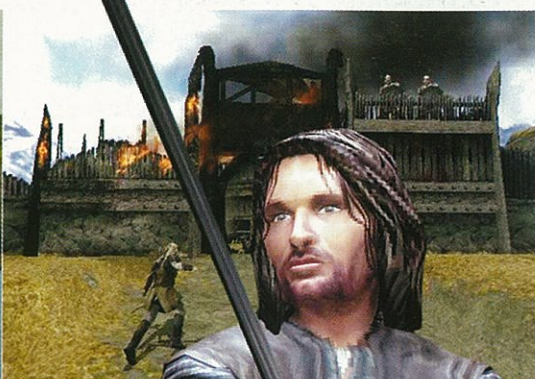
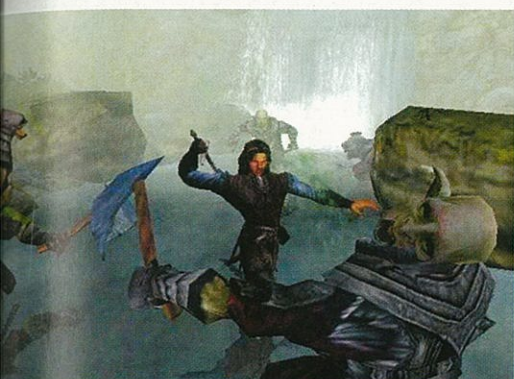
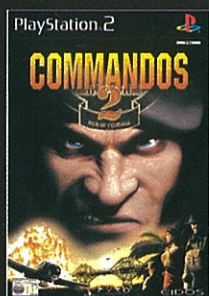
Durante os 12 níveis diferentes, percorremos cenários e cenas dos dois filmes, sendo que cinco correspondem a A Irmandade do Anel, e sete a As Duas Torres. Destes últimos, quatro situam-se em diferentes áreas da Terra Média, enquanto que os restantes três correspondem à batalha de Helm's Deep.

Tratando-se de um RPG, a acção é mais ou menos intuitiva e linear e sem grandes alternativas para o jogador. Se bem que os objectivos de cada nível sejam diversos. Em um deles, temos de evitar que Frodo se aproxime de objectos maléficos, ou a luta com o polvo gigante, nos portões de Moria...

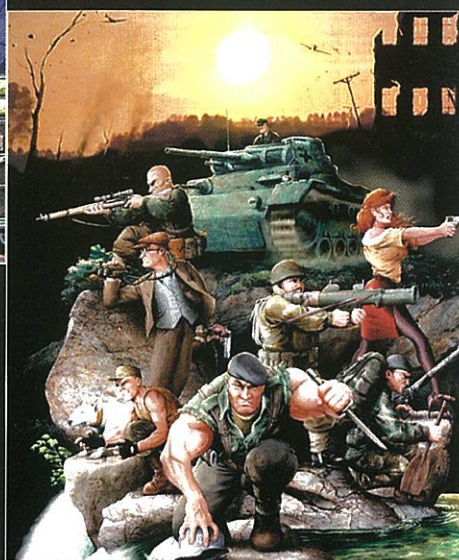
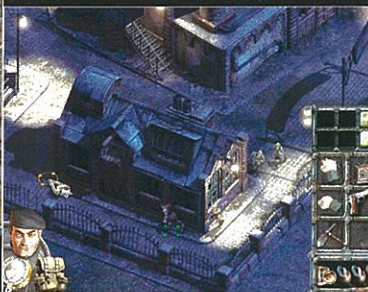
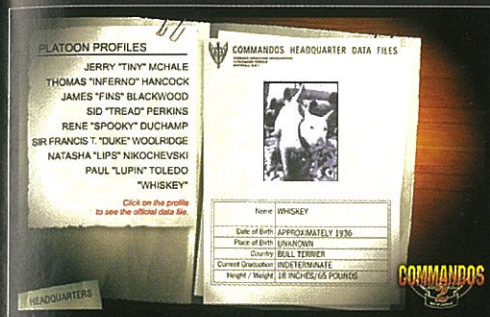
No mapa do jogo, o nosso trajecto será indiciado pelos 16 níveis, mas também pelos sub-níveis que possuem extras tal como um filme em DVD. É aí que acedemos a várias entrevistas e podemos ver desenhos e vários materiais de produção. Um jogo quase-perfeito e completo? □ **Paulo Portugal**

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres — **9**

Gráficos	A fusão da apresentação das personagens reais com as digitais é um espanto. Ambientes e atmosferas irrepreensíveis	9
Jogabilidade	Intuitiva e acessível, como nos típicos RPG's. Os comandos são acessíveis e a empatia é tremenda.	9
Áudio	Para além da oscarisada banda sonora e das falas reais dos intervenientes, todo o ambiente sonoro é extremamente realista	9
Duração	Apesar dos objectivos serem algo intuitivos, prevê-se que este seja um jogo para levar de imediato até ao final	9

À partida, podemos controlar Aragon, Legolas ou Gimli, servindo-nos de cada um das suas especiais capacidades de combate.

Comandar esta força de elite com o objectivo de travar o avanço das tropas nazis na Europa durante a Segunda Guerra Mundial é um desafio repleto de acção e apaixonante

Companhia
Eidos
Editor
Eidos
Distribuidora
Ecojogos
Género
Estratégia

Commandos 2 Men of Courage

Commandos 2: Men of Courage		9
Gráficos	Intensos e verdadeiros, transportam-nos com facilidade para o centro de toda a acção	10
Jogabilidade	É bom que demore o tempo preciso para aprender todos os truques do sistema de comandos, depois irá ver que não há nada mais fácil	9
Áudio	O som serve de suporte a todo o meio ambiente que nos rodeia e serve às mil maravilhas este propósito	9
Duração	Devido à intrincada inteligência artificial dos nossos inimigos a vida útil deste jogo é enorme e tornam-no completamente viciante	10

Tenho de confessar as minhas dúvidas iniciais quanto ao sucesso deste título na PlayStation2. Não fiquem com uma impressão errada, mas nunca tinha concebido a ideia de algum dos jogos da série Commandos pudesse ser completado sem a ajuda de um rato.

Depois de passar várias horas a jogar Commandos 2: Men of Courage as minhas incertezas desvaneceram-se e posso afirmar que a Eidos conseguiu transportar toda a magia para a PS2. Mais! Estamos na presença de um complexo jogo de estratégia com sólidos elementos gráficos e um intenso modo de jogar.

Tenho de avisar as pessoas mais impacientes em matéria de jogos que é preciso estarem preparadas para gastarem uma boa hora das suas vidas para conseguirem aprenderem a lidar com o sistema de comandos. Garanto, no entanto, que esse tempo não vai ser dado como perdido. Para quem ainda não teve o prazer de lidar com algum dos títulos, é bom referir que a acção se passa em plena 2ª Guerra Mundial. As tropas de Hitler ocupavam a Europa e a única solução encontrada pelas forças aliadas para travar o seu avanço foi criar uma unidade de elite. Os seus objectivos eram infiltrarem-se onde os exércitos ainda não tinham conseguido chegar e fazer a maior parte do trabalho sujo que ajudasse a colocar um ponto final na guerra. Para isso, os comandos tinham missões que podiam ir desde o resgate de uma figura inimiga, até ao corte de comunicações entre as tropas do Reich.

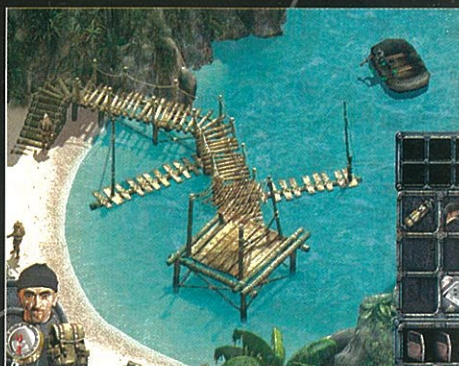
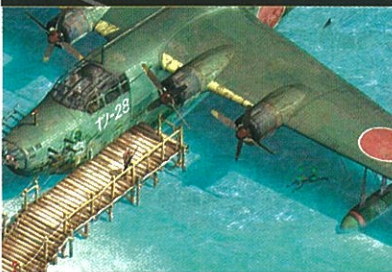
Ao longo de 12 missões, passadas em 11 cenários, é possível travar conhecimento com as capacidades especiais que cada um dos nove personagens tem. A utilização correcta dessas características é muito importante, pois só assim é possível ultrapassar com sucesso os problemas de cada missão.

O chefe do grupo é Jerry "Tiny" McHale, um Boina Verde, e é acompanhado por Rene Duchamp, um espião a trabalhar para os serviços secretos franceses, Thomas Hancock, perito em explosivos, James Blackwood, mergulhador, Sid Perkins, motorista, Sir Francis Woolridge, atirador furtivo, Natascha Nikochevski, da resistência, Paul Toledo, ladrão, e Whisky, um cão utilizado para transportar pequenos objectos. Como se pode ver, todos eles têm uma personalidade única e só em grupo podem superar todos os obstáculos. E são muitos…

O grande culpado pelo enorme sucesso desta série é a impressionante inteligência artificial dos nossos inimigos. Existem três níveis de dificuldade – Normal, Hard e Very Hard – e mesmo no mais fácil não se consegue ultrapassar as missões de treino sem perder vários minutos a estudar todas as possibilidades. Para amenizar as dificuldades, a Eidos dá a possibilidade de vermos o campo de visão dos inimigos. Pode não parecer muito mas depois de algum tempo a desesperar por passar um certo obstáculo, irá dar graças aos céus pela sua presença.

Felizmente que os comandos são bastante envolventes. Durante o tutorial irá ser colocado a par de todos os aspectos do sistema de controlo e é bom que preste atenção a cada um dos seus pormenores. Em Commandos 2 é preciso saber o que se está a fazer e como funcionam os diferentes elementos presentes em cada cenário. De nada vale eliminar um inimigo de forma silenciosa, se se deixar o seu corpo no meio da rua.

Também os gráficos merecem uma menção honrosa em todo este processo. Os ambientes estão criados de uma forma excepcionalmente real e a recriação das condições do tempo são magníficas. A câmara pode não rodar 360°, mas existe a opção de zoom que permite observar em detalhe as acções das tropas adversárias. Quanto ao som, este cumpre muito bem as suas funções. Commandos 2: Men of Courage é um jogo sólido, onde é possível controlar cada um dos elementos da equipa como uma única unidade tornando toda a acção não linear. Simplesmente apaixonante. ■ **João Vicente**

Companhia Criterion Games
Editora Acclaim
Distribuidora Lusomundo
Género Acção

Passar perto e arrepiar os condutores que circulam em sentido contrário é viciante, excitante e o maior desafio de Burnout 2

Burnout 2

Condução ofensiva

Mulher ao volante, perigo constante? Está aí Burnout 2, essa demonstração de adrenalina ao máximo, verdadeiro hino ao "street racing" para provar que este ditado não é verdadeiro. Por este jogo, qualquer mulher troca facilmente o comando da televisão pelo da PlayStation2. Aceleramos ao máximo, e só paramos quando alcançamos o topo da classificação e podemos apregoar "somos a primeira". E assim se fica viciado num jogo de corridas de carros e se dá uma achega à guerra dos sexos. Conduzir virtualmente, também é coisa de mulheres.

Primeiro que tudo, esqueça-se o código, as aulas de condução, o trânsito de sentido único, as estradas portuguesas. De Miami a Los Angeles, por montes e vales, bombas de gasolina e gares de aeroporto, o desafio deste Burnout 2 é uma viagem alucinante. Seja em modo de campeonato, de corrida, de contra relógio, ou simples acidentes – afinal, a grande novidade do jogo: É só pôr o pé (salvo seja!) no acelerador, apontar o carro para o meio de um cruzamento muito concorrido e provocar o choque em cadeia com os maiores danos possíveis. E tudo contabilizado depois em dólares – mais ou menos ao preço do euro – e traduzido em pontos de classificação. Melhor que nos filmes.

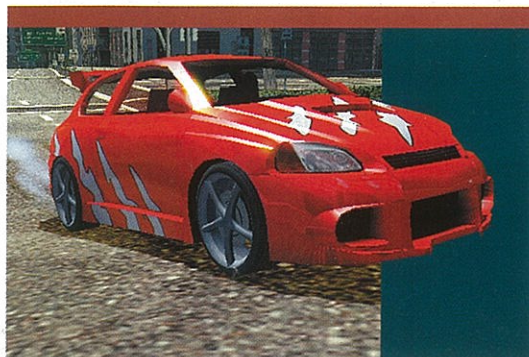
Desconcertante nestes tempos de cursos de "condução defensiva", Burnout 2 propõe primeiro que tudo um curso de «condução ofensiva», para aprender a conduzir no limite. Fica-se logo a saber como atravessar o carro, como fazê-lo ir pelo ar e como ir coladinho ao carro da frente, entre outras manobras perigosas.

Dado o primeiro embate com o jogo, o passo seguinte é procurar o melhor carro, dos clássicos aos desportivos, passando pelas viaturas da polícia norte-americana, para chegar em primeiro. À nossa disposição ficam quase réplicas das viaturas a sério, com cores para todos os gostos, prontos a chegarem ao ponto de combustão e a desfazerem-se pelos ares. Segue-se a escolha da pista – com várias por desbloquear – e a bandeira a dar início à corrida já está levantada. São trinta pistas a estrear com quinze modelos de carros diferentes. O jogo vai ao requinte de ter até um sistema de trânsito organizado. Irresistível.

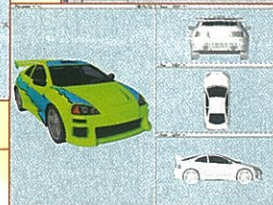
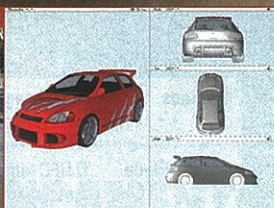
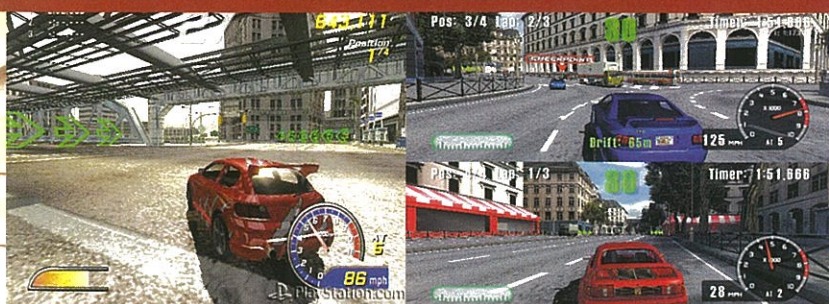
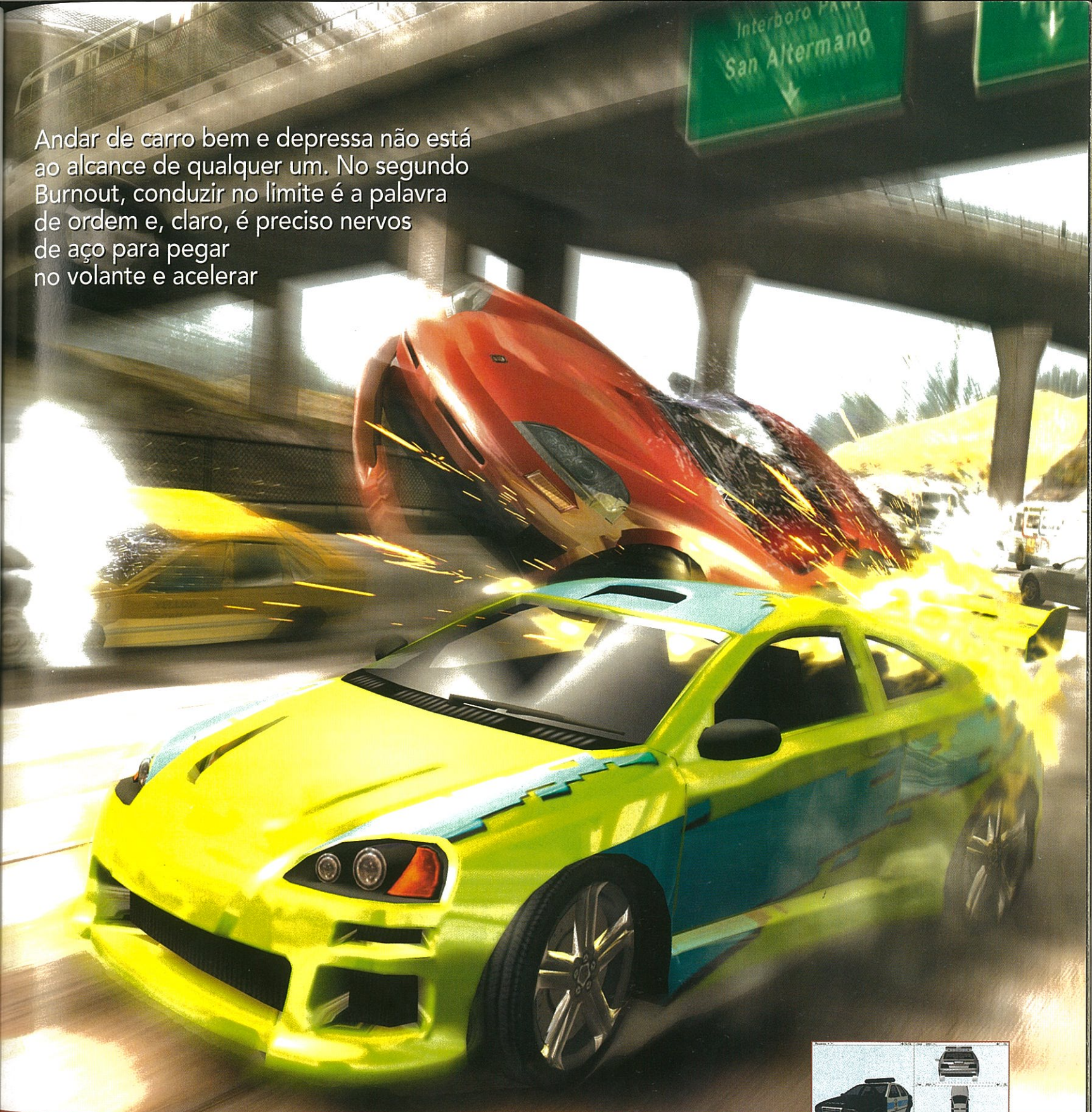
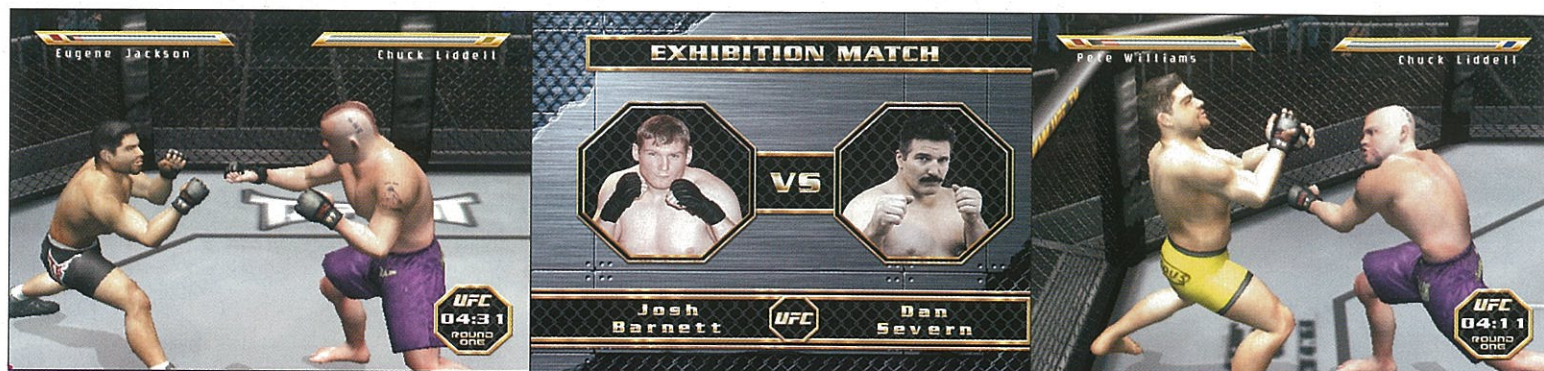
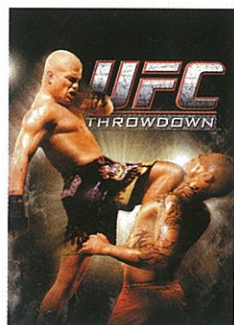
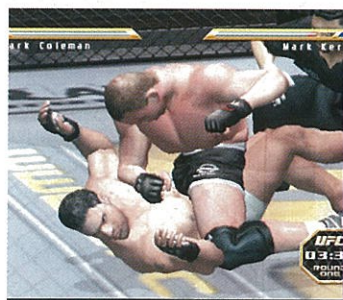
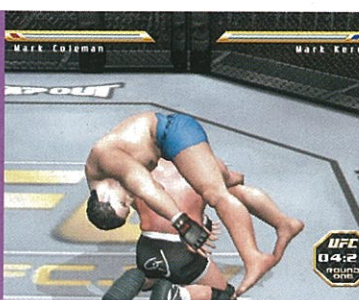
À nossa volta, os cenários – do campo à cidade, do mar à serra – têm uns gráficos fabulosos. O som dos motores e das buzinas é uma verdadeira banda sonora original. Os sinais de luzes e as buzinadelas dos carros por quem passamos em sentido contrário são uma espécie de elogio à nossa traquinice. E somos ases do volante, nem que seja só pelo recorde de acidente com mais danos – já que perigo é o nosso nome do meio em Burnout 2, e os choques também dão pontos.

E depois há o "boost". Esse turbo que só dispara depois de se pôr em prática o que se aprendeu no curso de "condução ofensiva" (conduzir pelo lado contrário, atravessar o carro, ...) e nos leva depois a velocidades que ultrapassam o conta-quilómetros. É aqui que se perde o controlo – em casos como o meu, do carro. Mas desde que não se caia pelo rochedo abaixo, não se seja projectado para o meio dos penhascos, ou contra algum muro, vale tudo.

Nem o tempo, esteja chuva ou esteja sol, névoa ou neblina matinal, nos tira o volante da mão. Passe os sublimes efeitos de luz, a arquitectura da paisagem, Burnout 2 é "Árcade" no seu melhor, mais do mesmo mas sempre mais difícil, com todos os ingredientes para ser um sucesso – dizem até os críticos mais entendidos. Até o volante treme nos momentos de maior impacto. E quando o jogo termina, ficamos com vontade que certas coisas do jogo fossem mesmo verdade. É que não havia nada melhor para nos fazermos à estrada. São carros de sonho, nem que seja porque até adivinham para que lado é que se faz o pisca! □ **Teresa Campos**

8

Burnout 2: Point of Impact

Gráficos	Estão mais perfeitos e detalhados os aspectos gráficos deste grande jogo de condução. As viaturas rápidas e reluzentes brilham ao sol e o alcatrão até aquece de tanto detalhe	8
Jogabilidade	Qualquer piloto virtual está automaticamente credenciado para pegar no volante, ligar a chave e pôr os cavalos do motor a roncarem na estrada. Não quer dizer que seja fácil ganhar logo as corridas, mas qualquer um tem condições para conduzir de imediato	9
Áudio	Os motores soam como música aos ouvidos do jogador e as canções que embalam a condução provocam um acréscimo de adrenalina a quem vai ao volante	8
Duração	Pode ser uma tarefa rápida conduzir os potentes bólides nas pistas à disposição, mas como se trata de descobrir condutores perfeitos, temos jogo para algumas dezenas de horas. Bem passadas, é claro	8

Andar de carro bem e depressa não está ao alcance de qualquer um. No segundo Burnout, conduzir no limite é a palavra de ordem e, claro, é preciso nervos de aço para pegar no volante e acelerar

Já não são os acidentes o maior prazer deste jogo. E quando se conduz um carro da polícia, passa-se a respeitar a condução dos agentes

Ultimate Fight Championship Throwdown

Quando falamos de combates organizados, poucos desportos conseguem ser tão brutais como o Campeonato de Ultimate Championship. O objectivo é ganhar a qualquer custo, seja por KO ou por desistência do adversário através de um golpe brutal (bone-cracking submission). Este título da Crave Entertainement espelha verdadeiramente os cruéis estilos de luta praticados neste desporto, distanciando-se pela positiva da maioria dos jogos de boxe e wrestling para a PS2. A animação dos combates é simplesmente soberba e viciante, quer na imobilização do adversário no tapete, bem como nos pontapés e murros.
De realçar ainda a repetição sob vários ângulos do golpe final.
Neste jogo, o modo Career apresenta-se talvez como o desafio mais aliciante. Temos a possibilidade de escolher o estilo de luta do nosso jogador (Kickboxing, Ju Jitsu ou Sumo são algumas das opções), o seu peso, altura, roupa que veste, nome e pontos fortes. Se ganharmos as lutas de treino, o nosso competidor vai aumentando as suas capacidades, de modo a entrar na verdadeira competição mais bem preparado.
Mas se não quiser lutar contra um adversário controlado pela PS2, o modo Tournament permite que um máximo de oito jogadores lutem entre si em combates a eliminar, até haver um vencedor.
Mesmo sendo um dos melhores títulos deste género, o UFC: Throwdown apresenta alguns aspectos menos positivos. As aproximações dos lutadores ao ringue octogonal não são originais e a música é repetitiva e desinspiradora. Além disso, na apresentação dos combates, os lábios do apresentador não estão sincronizados com a voz.
Apesar de o jogo ter uma opção para desligar o aparecimento de sangue, não se iluda. Este é um título para homens de barba rija, que transporta o jogador para o mundo da luta UFC. E já que teve coragem para começar a jogar, veja se consegue pelo menos resistir até ao final do round (existem três). Nessa altura, poderá retemperar as forças com a presença obrigatória da card girl. □ **António Sarmento**

Este jogo não é aconselhado a menores nem a pessoas sensíveis

Companhia Opus
Editora Crave
Distribuidora Ecofilmes
Género Luta

7

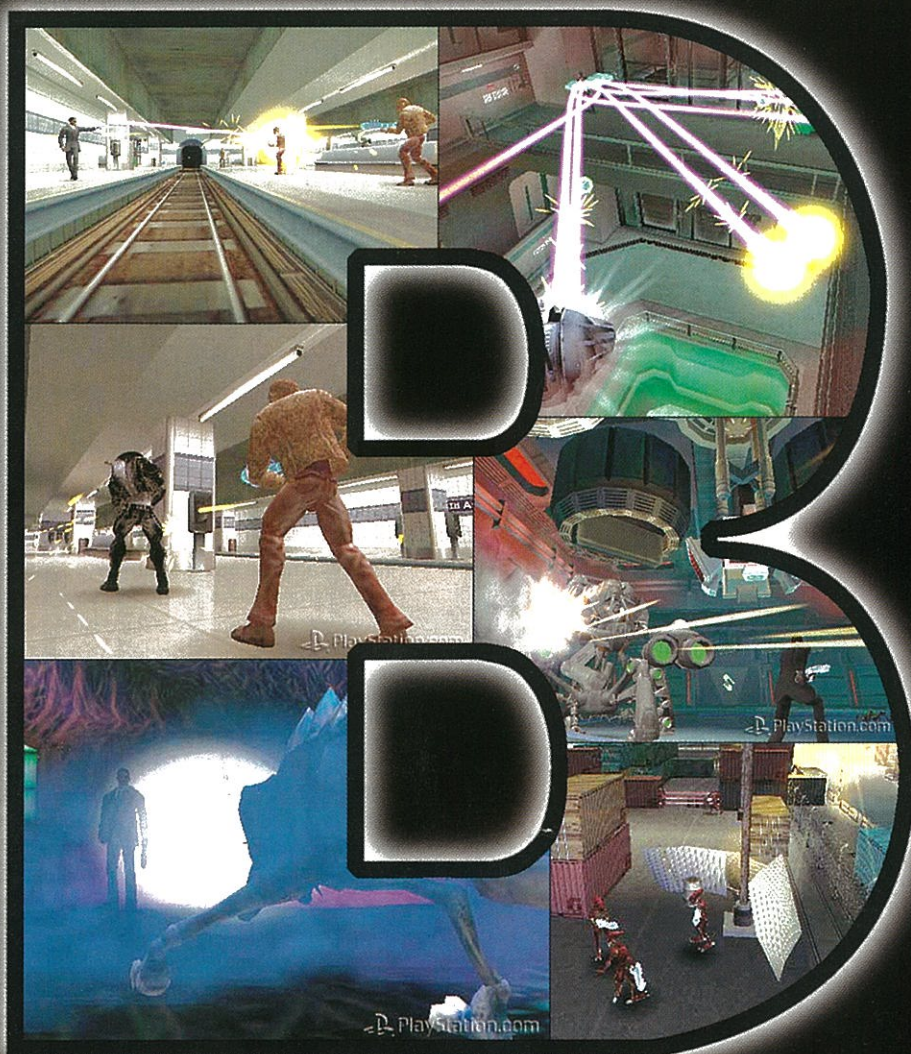
Ultimate Fight Championship: Throwdown 8

Gráficos	As animações das lutas e as repetições dos golpes são excelentes. O efeito do sangue também foi bem conseguido	8
Jogabilidade	O UFC tem muitas opções de jogo, mas o objectivo final é sempre o mesmo: vencer o adversário, num combate bem disputado	7
Áudio	O som dos ossos a partir poderão provocar arrepios. As músicas são repetitivas e existe um problema de sicronização labial	6
Duração	Exige treino e paciência para conhecer e dominar os diferentes estilos de luta. Depois disso, o jogo torna-se puro divertimento	8

Alien Escape

A escumalha está de regresso

Era de esperar. Ao mesmo tempo que o filme chega às salas de cinema, nas salinhas de estar dessas casas espalhadas por este planeta azul chega também o jogo baseado na aventura da Sétima Arte.
Para a Playstation2 eis que ai está Men in Black 2: Alien Escape, prontinho para pôr qualquer jogador a disparar violentamente as armas de tecnologia espacial para dar cabo do canastro às mais repugnantes criaturas deste e de outros sistemas solares.
O lema dos homens de preto continua fiel ao do primeiro filme, e na PS2 é também a palavra de ordem. Cabe ao jogador agora limpar a Terra da escumalha do Universo.
E pronto. Em linhas gerais, é assim este novo jogo MIB II: Alien Escape. Só que limitarmo-nos a ficar por aqui era ser injusto para este título que promete até ser ainda mais divertido que a fita. Se ainda não está percebido, passamos a explicar já a seguir.
O verdadeiro prazer deste jogo reside na tarefa que o jogador tem de desempenhar. Depois de escolher o personagem com que quer enfrentar a horda de extraterrestres, é só escolher a arma e começar a disparar para eliminar a tal escumalha que falámos ao princípio. Ou seja, depois de um dia a trabalhar, sabe bem pegar nas mais sofisticadas armas da galáxia e desatar aos tiros contra os feios porcos e maus inimigos, para aliviar o stress. E é disto que se trata quando falamos de MIB 2. Andar aos tiros indiscriminadamente percorrendo cinco cenários e duas dezenas de níveis, alguns deles a lembrarem o imaginário do filme.
Combate-se nas Docas de Manhattan, na Central Nuclear de Pleasantview, na sede da Global Inc., nas ruas de Nova Iorque e termina-se a história na nave Prisão VSS Maximus Securitus.
Com cinco modos à disposição, como o Treino, Missão, Time Attack, Boss e Survival, está garantido muito trabalhinho com alguma dose de humor, para manter o jogo no espírito original.
Sim, porque também a história, no modo Missão, conta a história de uma nave prisão que há uns anos caiu no oceano, prontinha para

Companhia
Melbourne House
Editora
Infogrames
Distribuidora
Infogrames
Género
Aventura

agora cair no colo da dupla de agentes secretos. O resto da história é fácil de imaginar. E mesmo o fim do jogo também. Mas afinal de contas, o que é que isso interessa agora, já que acima de tudo a Infogrames e a Melbourne House esmeraram-se para dar aos jogadores esta agradável aventura. Os gráficos são o que se esperava (se bem que Smith e Jones podiam estar mais parecidos) fazendo este título reviver o mais puro estilo Arcade dos velhos tempos. Para jogar sem ter a obrigação de ir ao cinema. No entanto, convém aqui dizer que não são tudo rosas neste Men In Black 2. Coisa esta que está por aí a causar alguma decepção. Se, por um lado os elogios feitos são verdadeiros, quem anda nisto há já algum tempo não vai

Os Homens de Preto vão dar forte e feio na carola de todos os extraterrestres mal-comportados

achar grande piada a esta proposta. Só para se ter uma ideia, para acabar qualquer nível é preciso andar sempre a correr e a disparar, de um lado para o outro do ecrã. Tudo muito bonito, não fosse o facto de acabar por ser cansativo, e acima de tudo, pouco original. Na comunidade internacional há ainda quem se queixe das nítidas influências do filme na história, coisa que aqui para nós nos parece óbvia e necessária. No entanto, há uma questão que fica no ar e que, provavelmente, não chegou a colocar-se quando o jogo foi feito. Se este MIB2 é um jogo com duas personagens, porque é que não dá para jogarem duas pessoas ao mesmo tempo, mesmo que uma delas tivesse de vestir a pele do monstro? Ninguém sabe responder, e não será, por certo, por aí que vão pegar de ponta o jogo. A não resultar, será apenas por falta de brilho gráfico, por uma completa ausência de som das vozes dos personagens, que deviam ser muito melhores, e para finalizar, pela frustração que pode causar a alguns jogadores mais exigentes. É que, insistimos, quem não vir este jogo como um remédio contra o stress, escusa de fazer a viagem à loja para investir neste título. ■ **Fernando Brandão**

Entre na pele dos mais famosos caçadores de extraterrestres, a bordo da PS2

Men in Black 2: Alien Escape		8
Gráficos	Excelentes os cenários naturais e interiores das várias arenas em que lutam estes bem detalhados guerreiros virtuais	8
Jogabilidade	Um passo em frente nos habituais beat'em ups, com a inclusão dos modos treino, ampliando assim as possibilidades de jogo	8
Áudio	Apesar de não ser uma qualidade determinante, os efeitos sonoros estão todos lá	6
Duração	Prevêem-se longas horas de trabalho de ginásio para se atingir o óptimo. Depois, o céu é o limite	7

Novela da vida virtual

A grande novela da vida virtual, The Sims, deu o grande salto. Depois do sucesso no mundo dos PC, a Electronic Arts transpôs um dos jogos mais vendidos de todos os tempos para a Playstation2.
Os jogadores inveterados da PS2 que não têm o hábito de jogar no PC talvez não tenham bem ideia de quem são, afinal, estes Sims que enfeitiçaram tanta gente. Bem, o Sim é a "pessoa" que o jogador controla – e que o próprio criou. O Sim é tal e qual uma pessoa real, com os seus humores, amores, sonhos, defeitos, ciúmes, invejas, frustrações e pesadelos. Cabe ao jogador fazer do seu Sim um ser feliz e realizado – e é precisamente neste desafio que está o fascínio do jogo. Somos nós que lhe escolhemos a casa, que o incentivamos a arranjar emprego, podemos até melhorar a vida social do nosso Sim e ajudá-lo a encontrar um parceiro. Claro que, se formos mauzinhos, também podemos tornar-lhe a vida miserável.
O jogo tem ainda mais graça porque o Sim, embora seja nosso, controlado por nós, não é um "pau-mandado". Tem a sua própria personalidade, uma "consciência" muito profunda dos seus direitos e não podemos simplesmente limitarmo-nos a fazer o papel de uma espécie de Deus gelado e silencioso: é preciso acarinhá-lo, compreendê-lo e respeitá-lo. Impeça-o de fazer xixi quando ele precisa e vai ver a depressão que lhe provoca...
A passagem deste jogo para a PS2 não é uma simples "repetição" do que já se viu no PC. Os criadores do The Sims aproveitaram a oportunidade para lhe dar novas funcionalidades, de forma a torná-lo mais apelativo para a consola de 128bits da Sony.

A versão para a PS2 está cheia de novas funcionalidades para os admiráveis Sims

A primeira mudança é que, na PS2, jogamos no conceito de níveis de jogo. A versão para PC é um jogo aberto, mas na PS2 o nosso Sim tem de cumprir alguns objectivos antes de poder ter acesso a melhores casas e mais vida social com os outros Sims.
No PC, o jogo é "solitário", para ser jogado apenas por uma pessoa. Na PS2 não é assim. No modo "multiplayer", é possível dois jogadores competirem, ao mesmo tempo, pela popularidade e pelo dinheiro.
Finalmente, novos personagens e objectos foram criados em exclusivo para a consola. Além disso, há mais liberdade para personalizar o aspecto e o estilo do Sim.
À primeira vista pode parecer que The Sims não é um jogo adequado à consola. Mas não. O fascínio e a inteligência do original mantém-se intacto na PS2. Vale mesmo a pena. □ **Marco Santos**

Companhia
Electronic Arts
Editora
Maxis
Distribuidora
Electronic Arts
Género
Estratégia

The Sims		8
Gráficos	Espantosos. Horas a jogar, sempre a tomar conta do nosso Sim, e quase que nos custa a crer que é apenas um ser virtual	9
Jogabilidade	É canja. Tendo em conta a complexidade do jogo, bem se pode dizer que os programadores merecem mesmo uma estátua...	8
Áudio	Pois é, os Sims falam uns com os outros. E os sons, as palavras, a forma de as dizer – todos esses efeitos são engraçados	8
Duração	Bem, quanto tempo dura a vida de um Sim? Depende de nós... Se jogarmos mal até podem cair em profunda depressão...	7

Agressive

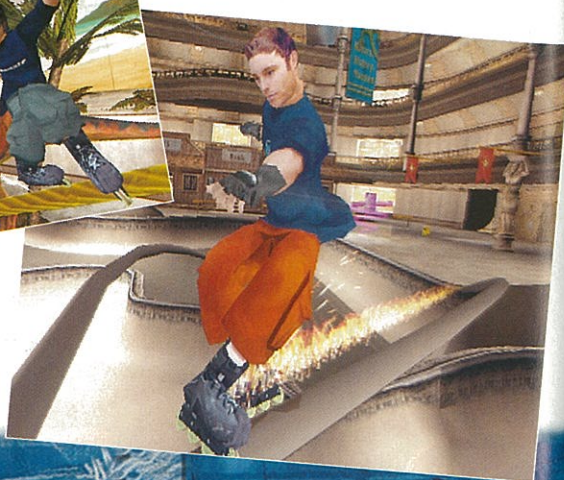
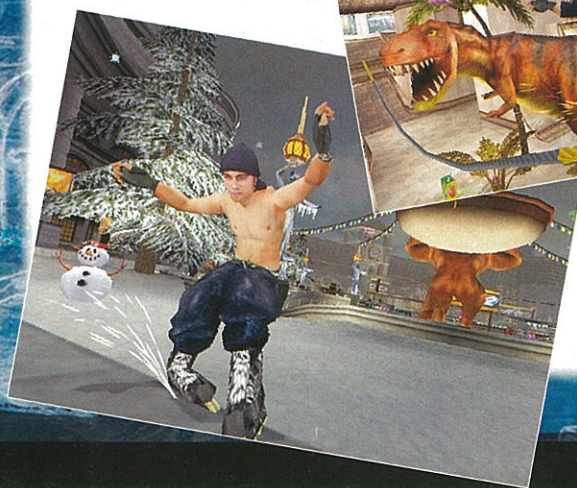
Esqueçam o skate, livrem-se das biclas! Snowboard? Nem pensar! Neste momento, em matéria de desportos radicais na PS2, a palavra-chave é mesmo Inline Skating. E a culpa é dos senhores programadores da Z-Axis, que conceberam um jogo que supera tudo o que existe neste género. Perdoa-me Tony Hawk. Pelo menos até THPS4.

Depois de Dave Mirra Freestyle BMX 2, deram-se dois passos decididos em frente e criou-se um monumental espaço de delírio para os inline skaters que nos proporciona as mais arriscadas manobras, mas sempre sem perder a qualidade gráfica. E, claro, o sentido de humor… Temos portanto quantidade, espaço e qualidade em doses cavalares. O que é bom. Muito bom.

Ok, a formula pode não trazer grande novidade, já que adapta aos patins em linha os conceitos de performance das biclas do Dave Mirra Freestyle BMX 2 e dos skates de Tony Hawks Pro Skater 3, embora com o acrescento de novas piruetas, mas ao menos possíveis. Mas quem é que se importa com isso?...

O que importa é que o jogo está maduro e suculento. Dá muita pica a jogar. E sempre com grande som hardcore a bombar! Mas nada como cada um (ou cada uma) escolher a sua set list a partir do menu de jogo.

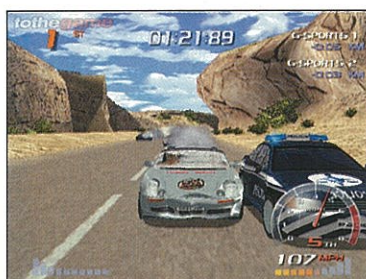
Desde logo escolhe-se um skater entre os dez possíveis. Quem tiver curiosidade, aqui fica a apresentação dos ilustres: Shane Yost, Taig Khris, Franky Morakes, Matt Lindenmuth, Chris Edwards, Sven Boekhorst, Jaren Grob, Matt Salerno, Eito Yasuko, e Sam Fogarty. Isto para além de personagens fictícias, com algumas curvilíneas fêmeas adeptas do silicone… Depois avança-se sem medos para um dos sete gigantescos níveis. Os maiores que já vimos em qualquer jogo deste género. Sempre com inúmeros objectos, partes móveis e personagens fantasiosas. E ainda existem cinco chaves por cada nível, que, em alguns casos, nos presenteiam com sub-níveis ainda maiores. É uma loucura.

Atenção, mas quem quiser seguir as coisas pelo livrinho (aqueles que lêem o manual, por exemplo), faça o favor de passar pelo tutorial para aprender uns truques. Os restantes sigam directos

Inline

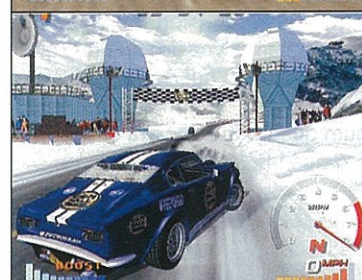
para os modos freeskate, carreira ou para os desafios para dois jogadores.
Outro aspecto que funciona definitivamente a favor deste grande jogo é um grau de aprendizagem acessível, mas também uma dinâmica de jogo que permite a utilização de vários níveis e a necessidade de avolumar pontos para o efeito. Aliás, o sentido de liberdade para evoluir no espaço do jogo permite até a abertura de novos níveis para o modo freeskate e até a alteração gráfica dos cenários, já de si absolutamente fantásticos. Ou seja, não há uma única linha de jogo. Cada um fará a evolução como bem entender. Sendo que os objectivos, quando não terminados em níveis anteriores, permanecerão incompletos, o que fará os jogadores regressar atrás em fases mais adiantadas do jogo.
O controlo do jogo é acessível e intuitivo. Um pouco como os vários jogos do género. E em alguns casos até, com truques semelhantes. Com a excepção talvez do "vaulting", uma novidade. Outro aspecto que importa destacar é avaliação do jogador pelo tipo de truques que usa mais, num quadro que mostra os resultados percentuais. E o que fará com que tentemos criar uma linha crescente de evolução, criando um jogador cada vez mais preparado. Uma característica inovadora que parece ter sido inspirada nos típicos RPG's.
Como não podia deixar de ser, um jogo tão ambicioso como este não podia deixar de lado uma absoluta excelência gráfica. E aí, a Z-Axis não esteve com meias medidas e mantém uma cadência de 60 imagens por segundo, com efeitos ampliados em textura e cores.
No meio de todo este espanto, teremos de colocar um pequeno senão, que pode até ser obstáculo para muitos. É que dada a grandiosidade dos níveis, corre-se o risco de se perder a lógica da competição cerrada, já que podemos estar largos minutos em jogo (e não precisa de ser apenas no modo carreira), contentando-nos a apreciar a paisagem.
E isso é mau?... □ **Paulo Portugal**

Companhia Z-Axis
Editora Acclaim
Distribuidora Ecofilmes
Género Acção/desportos radicais

Agressive Inline		9
Gráficos	Sumptuosos e recheados de objectos por todo o lado. Texturas firmes e bem coloridas	10
Jogabilidade	É um nunca acabar de movimentos, truques e piruetas, que conferem ao jogo uma incrível interacção	9
Áudio	Bastante bom e com a possibilidade de escolhermos as músicas que queremos ouvir	8
Duração	Nunca mais acaba. Quanto mais jogamos, mais o espaço se estende. Serão algumas semanas de total imersão	10

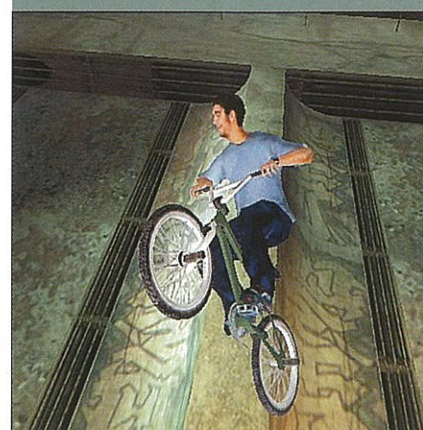
Gumball 3000

Ripar em contra-mão e fugir à polícia é uma sensação alucinante

As corridas são de uma eficácia extrema. Rápidas, brutais e viciantes

Qual é a pergunta que todas as pessoas que gostam de videojogos devem de fazer antes de comprar um dos títulos disponíveis no mercado? Não, não está relacionada com a qualidade dos gráficos, nem com a banda sonora, muito menos com a longevidade e é melhor nem falar da jogabilidade. Ninguém adivinha? Ok, eu desvendo o mistério! A pergunta deve ser simplesmente "vale este jogo o dinheiro que custa?". E a resposta para o caso de Gumball 3000 é… sim!
É verdade que este jogo tem alguns factores incomodativos. A circunstância de se basear num evento muito perigoso e completamente ilegal é um desses elementos. Gumball 3000 é uma corrida real que decorre todos os anos nas estradas da Europa e onde os participantes têm como único objectivo quebrar todos os limites de velocidade existentes. Depois e passando rapidamente para o videojogo temos que os únicos motivos para ganhar corrida atrás de corrida estão relacionados com o acesso a novos carros e a novas pistas, isto para já não falar nas cartas que são oferecidas quando se completa com sucesso uma tarefa com imagens de mulheres semi-nuas. Se quanto às primeiras não há nenhum motivo para grandes aborrecimentos, já o último pode ser considerado ofensivo para as mentes dos jogadores mais novos – para os mais velhinhos até que a ideia não é má de todo.
Por fim, temos algumas frases que são proferidas ao longo do jogo quando ultrapassamos ou somos ultrapassados por carros adversários e que são de gosto muito duvidoso.
Mas colocando estes pontos de discórdia de lado, como podemos classificar Gumball 3000? Fácil! Como um jogo onde nos é transmitida com muita realidade a sensação de velocidade, onde não se olha a meios para chegar em primeiro lugar, com um grau de dificuldade um pouco elevado e que nos seduz desde o primeiro ao último minuto.
As corridas são de uma eficácia extrema. Rápidas, brutais e viciantes, conseguem satisfazer qualquer jogador. Os comandos são muito fáceis de decorar e, o melhor de tudo, é que só temos de nos concentrar em ultrapassar os nossos adversários e fugir à polícia. Todos estes factores misturados conseguem justificar o preço do jogo e é isso que no final realmente importa. □ **João Vicente**

Companhia
SCI
Editora
SCI
Distribuidora
Inforjogos
Género
Corrida de automóveis

Gumball 3000		7
Gráficos	Excelentes os cenários naturais e interiores das várias arenas em que lutam estes bem detalhados guerreiros virtuais	8
Jogabilidade	Muito fácil de manejar os diversos automóveis e as teclas utilizadas são comuns a muitos outros títulos semelhantes	8
Áudio	Os efeitos sonoros estão bem explorados e só é pena as falas de mau gosto introduzidas pelos produtores	6
Duração	Há uma quantidade interessante de pistas e de automóveis para ir descobrindo que aumentam a vida do jogo	7

Gravity Games Bike Street • Vert • Dirt

Aventurar-se na BMX ao som da longa lista de músicas que está à nossa disposição é um dos principais trunfos do jogo

Este jogo de BMX constitui a primeira tentativa da Midway no género de desportos radicais

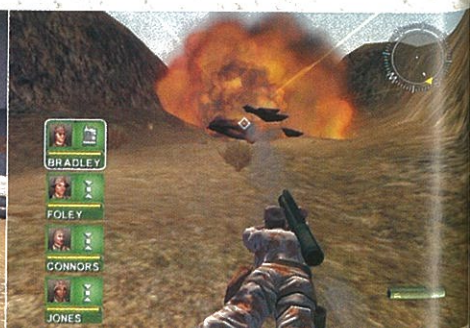
Companhia Midway
Editora Midway
Distribuidora Ecofilmes
Género Desportos radicais

Inspire-se nas músicas alternativas que o jogo põe à sua disposição, de grupos como Sugar Ray, Sevendust e Disturbed, e dê asas à sua habilidade para voar com a BMX em rampas, montes feitos de terra e corrimãos de escadas. Back-Flip, Grind, Peg-Stall e Xup são algumas das manobras que deve efectuar para cumprir os objectivos do jogo.
Mas antes de entrar em acção, aconselha-se que pratique alguns truques no modo Quick Start. Depois de bem treinado, parta para o Carrier Mode. Escolha a BMX desejada entre a Diamondback, K2, GT, Mongoose, Redman Bikes e Eastern Bikes e aventure-se nas pistas envoltas em montanhas vulcânicas, refinarias de petróleo ou fábricas de ácido, entre outros cenários. Neste modo, o jogador tem de cumprir algumas tarefas para passar para o nível seguinte, tais como coleccionar letras flutuantes para formar a palavra Gravity, carregar em alavancas, abrir portões e apanhar objectos. O bom domínio das manobras é fundamental para ser bem sucedido… é que o cronómetro não perdoa.

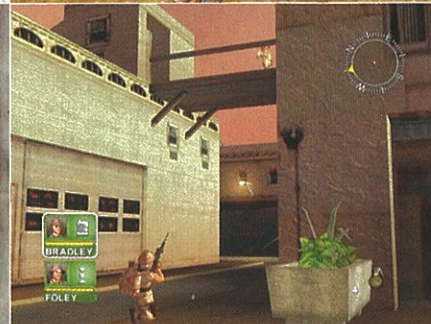
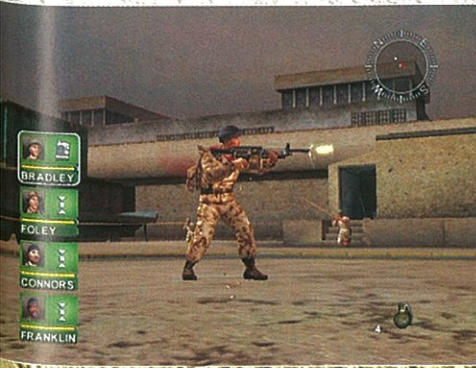
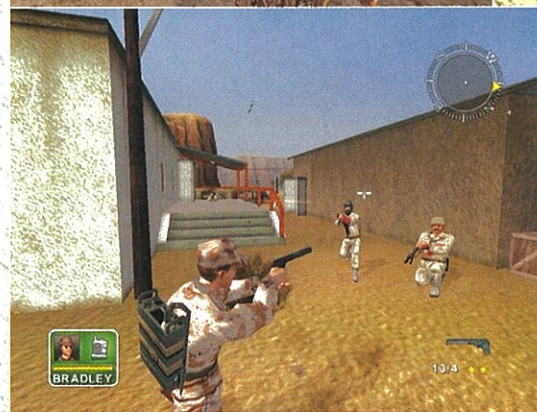
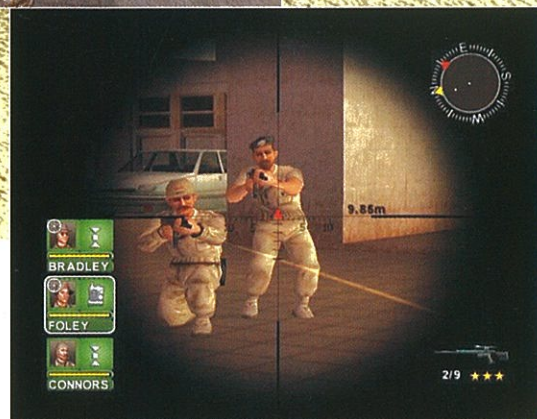
Se quiser testar as habilidades com outro jogador, a opção Multiplayer permite desafios saudáveis entre os dois bikers. Podemos destacar a competição de truques com a BMX, em que as manobras serão pontuadas de acordo com a perfeição apresentada. Porém, também podem batalhar pela conquista de território na pista. Quem fizer o melhor salto na rampa ou corrimão fica automaticamente dono do mesmo, através da marcação de uma cor. O modo Free Ride é idêntico ao Quick, mas aqui pode-se escolher a bicicleta e o biker com quem queremos jogar.
As personagens deste jogo ficam muito aquém das expectativas, apesar da tentativa de imitação de alguns profissionais como Tim "Fuzzy" Hall ou Andre Ellison, muito populares no mundo da BMX. Os cenários bem conseguidos não disfarçam a perfeição alcançada pela concorrência em jogos do mesmo género, como é o caso de Dave Mirra. Ficamos à espera de uma evolução por parte dos rapazes da Midway. □ **António Sarmento**

Gravity Games: Bike · Street · Vert · Dirt		7
Gráficos	Os cenários estão bem feitos e as dez pistas têm bons detalhes. As explosões vulcânicas na pista Mount Magma são um bom exemplo	7
Jogabilidade	Os controlos são o principal problema do jogo. As manobras executadas no ar requerem um milagre para serem bem sucedidas	5
Áudio	O jogo possui uma razoável colecção de músicas. Pode mudar de tema na opção Juke Box, depois de os ter escolhido na Playlist	8
Duração	Gravity Games Bike possui numerosas pistas e objectivos suficientemente competitivos para nos manter entretidos	7

Conflict: Desert Storm

Seja um Delta Force e participe nas mais arriscadas missões na terra de Saddam

Doze anos volvidos sobre o conflito ocorrido em Agosto de 1990, Conflict: Desert Storm (C:DS) é a resposta da SCI às nossas preces em matéria de jogos de acção e estratégia. Juntamente com Black Hawk Down poderão até ser considerados como os melhores lançamentos nos jogos de estratégia e acção na 3ª pessoa para a PS2.
Atirem-se a este jogão, porque a Pivotal Games prepara novos lançamentos para a série Conflict. O próximo será Conflict: Desert Sabre, a sequela de Desert Storm, embora seguindo a lógica de protecção dada à missão Desert Shield ou Escudo do Deserto, prevista para o Outono do ano que vem, e ainda Conflict: Missing Presumed Dead, este já baseado em alguns episódios dramáticos durante a ofensiva de Tet, na Guerra do Vietname, com tropas isoladas em território inimigo. Para isso, teremos de esperar pelo Outono de 2003.
Sem dúvida, C:DS é um lançamento oportuno, já que nos permite antecipar até algumas eventuais missões que poderão ter lugar na tão propalada e ansiada guerra do Sr. Bush.
As referências históricas que nos são dadas assumem uma quase função didáctica. A 2 de Agosto de 1990, 300 mil iraquianos invadem o Kuwait numa operação militar que haveria de despoletar a Guerra do Golfo. Do lado dos amigos americanos, que se prontificaram para atacar Saddam, a operação de resgate do Kuwait foi baptizada de Tempestade no Deserto. Por detrás das grossas colunas militares, estavam grupos de soldados de elite, preparados para levar a cabo missões espinhosas atrás das linhas do inimigo. E aqui, ao contrário de muitos jogos deste género, são vários os caminhos/tácticas para completar cada uma das 15 missões.
Pois é isso que vos espera em C:DS. Escolhendo a farda britânica das SAS ou a americana da Delta Force, somos convidados a contribuir (de forma virtual) para o bom rumo do conflito. Mas, antes, vale a pena dar uma vista de olhos pelo campo de treinos e aturar o

Companhia Pivotal Games	Conflict: Desert Storm		8
Editora SCI	Gráficos	Bem melhores que os alguma vez mostrados por um qualquer canal de televisão durante a Guerra do Golfo	9
Distribuidora Inforjogos	Jogabilidade	Com algum empenho, consegue-se dominar os vários movimentos dos soldados. Mas obriga a alguma coordenação motora	7
Género Guerra/Estratégia	Áudio	Acompanha bem a riqueza gráfica, reproduzindo com alguma eficácia o ruído de cada arma	8
	Duração	Depende da disponibilidade de cada um. Mas um jogador médio deverá deliciar-se durante alguns dias para terminar as 15 missões	8

sargento numa série de exercícios que nos ajudam a dominar os vários comandos.
A equipa é formada por um team leader, um sniper, um especialista em armas pesadas e um engenheiro de combate. Dela se espera grandes feitos e nela repousa a capacidade de poder chamar fogo anti-aéreo, apoderar-se e controlar veículos e, claro, travar as mais ferozes batalhas.
Rapidamente, percebemos que o género acção e estratégia com tropas especiais (em grande parte) dominado pela série Delta Force e Spec Ops, cresceu um pouco mais. Os ferimentos nos soldados são mais realistas, já que nos dão a possibilidade de os salvarmos com a cedência de um kit médico. O mesmo se diga do desenho do militar e dos seus movimentos, ainda mais adequados à realidade. A estes bravos do pelotão espera-se que completem cada missão cirúrgica, que usem a melhor táctica e eliminem alvos predefinidos, resgatem prisioneiros, defendam posições dos ataques iraquianos, provoquem manobras de diversão para iludir o inimigo, cortando-lhes vias de comunicação e abastecimento. Até as missões que têm lugar na própria capital de Bagdad. Servindo-se sempre da máxima: o cuidado e a camuflagem é a nossa segunda pele.
Com uma curva ascendente de sucesso, o mesmo sucede à capacidade e ao rigor dos soldados, preparando-os para as cada vez mais difíceis missões. Isto porque cada vez mais a inteligência artificial do inimigo está afinada para reagir ao mais suave deslize. O que nos pode fazer sentir a amarga surpresa de colher uma bala mortal e ver tudo a andar à roda até se fundirem as luzes.
Todo o ambiente é foto realista, quer sejam em cenários de deserto ou urbanos, em exteriores ou interiores. O mesmo se diga do som ambiente e dos consequentes efeitos especiais sonoros, captados com o rigor possível de cada arma.
Mas nem tudo são rosas neste jogo, já de si a exibir um nível notável. É que, por exemplo, a mobilidade dos soldados não é tão intuitiva como nos jogos em PC, já que aqui os comandos analógicos obrigam a um maior empenho para realizar a operação normalmente bem sucedida com o rato. O mesmo se diga que o rigor gráfico e o detalhe em cenários muito densos também não poderá ser tão fiel quanto aquele que é reproduzido nos monitores do PC. Ainda que a grandiosidade de um ecrã de TV (de preferência 16:9) seja difícil de superar. Resta acrescentar que C:DS permite ainda um jogo cooperativo, com o ecrã dividido. □ **Paulo Portugal**

Filmes interactivos

Através do fantástico monólito negro, penetramos num universo paralelo em que o cinema e os videojogos se confundem, interligam e complementam.

Homens e dragões...

Qual é a coisa qual é ela que nos delicia e é, ao mesmo tempo, uma das maiores indústrias nos Estados Unidos - e em breve, do mundo inteiro? A resposta a esta charada tem duas respostas: o cinema e os videojogos. Já se sabe que nos States, o volume de negócio do cinema só é igualado pelos videojogos. É o entretenimento do século XXI a afirmar toda a sua pujança. E nem sequer são assim tão diversos, os mundos da ficção e as criações virtuais. São até mais as coisas que os aproximam do que aquelas que os afastam. O íman, neste caso, poderá até ser mesmo o monólito negro da PS2, onde convivem os DVD's e os jogos. Mas nós iremos mais além.

Hoje em dia, todos os grandes estúdios de cinema prevêem uma alargada janela de consumo dos grandes filmes, não só pelo registo nos formatos vídeo e TV, mas também pelos videojogos. Dos casos que mais recentes nos chamaram a atenção, destacamos Reino de Fogo e O Senhor dos Anéis.

No caso de Reino de Fogo, numa grande produção da Spyglass, ficamo-nos por um filme que mais parece ter sido pensado sob a forma de videojogo, já que a narrativa do confronto entre dragões e humanos é no formato virtual, da PS2, que ganha maior consistência. Pelo menos mais do que aquela que vemos na sala de cinema, protagonizada por Christian Bale, algures no ano 2024, aparentemente destinada a arrancar-nos "ahs" e "ohs" pelo belo resultado dos efeitos especiais visuais.

Só que na PS2 permite-nos optar por lutar do lado dos seres humanos - seguindo a lógica da narrativa cinematográfica e o autêntico arsenal hi-tech e veículos inspirados no filme -, ou, muito mais aliciante até, pela razão dos monstros pirotécnicos e, basicamente, dizimar tudo e todos... Incluindo a capital britânica. Talvez por isso valha a pena ver o filme (se ainda estiver em exibição), nem que seja para depois o jogar com mais entusiasmo. □ P.P.

Filmes: Reino de Fogo (Lusomundo)
O Senhor dos Anéis: As Duas Torres (LNK)

... e senhores e anéis

Já vimos o filme, muitos de nós já adquirimos o DVD e alguns até vislumbraram na net o trailer do jogo Two Towers, sobre o segundo filme, previsto para o próximo mês de Dezembro nas salas de cinema. Mas foi o jogo que nos fez cair o queixo... No pequeno teste que fizemos nas instalações da Electronic Arts, ficámos banzados diante total fusão entre um filme e um jogo. Ficou assim dado o primeiro passo para aquilo que passaremos a chamar de filmes interactivos.

O DVD do jogo Lord of the Rings: Two Towers corre na drive da PS2 e no ecrã as primeiras imagens do filme. A acção evolui para um movimentado combate, que gradualmente se funde em personagens digitais. Nisto, o comando da PS2 começa a vibrar e no ecrã os sinais dos comandos que deveremos usar. Já estamos dentro da acção. Assim, sem mais. Na pele de Aragon (no filme, Viggo Mortensen), mas também na de Legolass (Orlando Bloom) ou ainda de Gimli (John Rys-Davies).

A golpes de espadeirada, setas ou machado lá vamos abrindo caminho entre a turba de figurões enviado pelo Lorde Sauron. Seguindo de perto da decoupage cinematográfica, o jogo evolui pelos principais momentos de A Irmandade do Anel até penetrar na narrativa de Duas Torres. Sempre fundindo as imagens reais, com réplicas virtuais. É, sem dúvida, o grande espelho e o grande futuro desta aliança, desta irmandade entre o real, a ficção e o virtual. É levar mais longe o conceito de ficção. É, sem dúvida, o caminho a seguir. E nós estaremos cá para a tudo assistir e tudo experimentar...

Que admirável mundo este. □ **Paulo Portugal**

Jogos Reign of Fire (Kuju Entertainment)
Lord of the Rings: The Two Towers (Electronic Arts)

Grease

Quando chegaram os anos 90 do século passado, John Travolta era um actor esquecido. Num golpe de sorte, pela mão de Quentin Tarantino, voltou à ribalta em "Pulp Fiction". Depois disso, nunca mais lhe faltaram papéis de primeiro plano. Capitalizando neste "renascimento", e também noa capacidade de entretenimento dos musicais, eis que ressurgem agora em DVD, alguns dos títulos mais marcantes da década de setenta. O destaque da nossa edição vai para "Grease", à época um mega-êxito e um verdadeiro fenómeno de culto. O formato DVD traz-nos o filme no seu formato original de Panavision (2:35/1) e com uma banda sonora toda tratada para as fantasias do Dolby. Só assim "Grease" pode sobreviver ao tempo, pois de outra forma, a história dos jovens finalistas de liceu seria igual a centenas de outras que já vimos no ecrã ou na televisão.
O DVD tem extras q.b. para o situar historicamente. A reedição "Travolta" é completada com o lançamento dos DVD "Febre de Sábado" (1977) e "Staying Alive" (1983). ■ **Miguel Falcón**

Com: John Travolta e Olivia Newton-John **Extras:** Trailer Original de Cinema; Entrevistas Retrospectivas com John Travolta, Olivia Newton-John, Stockard Channing, Jeff Conaway, Didi Conn, Randal Kleiser (realizador) e Allan Carr (produtor). **Som:** Estéreo. **Áudio:** Inglês (original), Francês, Alemão, Italiano e Espanhol. **Legendas:** Português. **Edição:** Paramount. **Preço aprox.:** 25,49 euros. **Classificação:** M/12. **Pontuação:** Filme 3, Extras 2

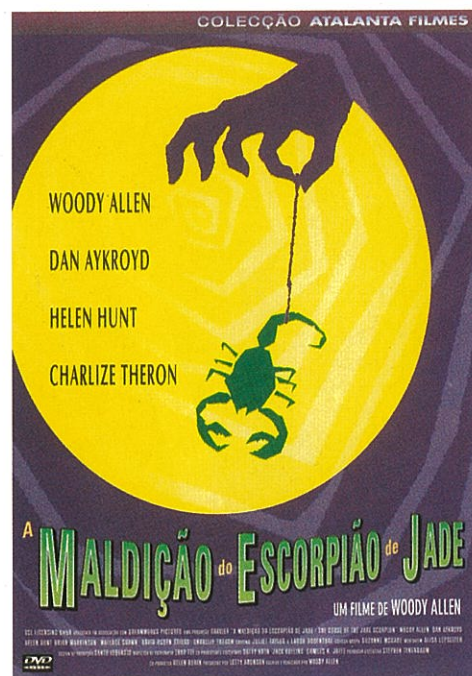
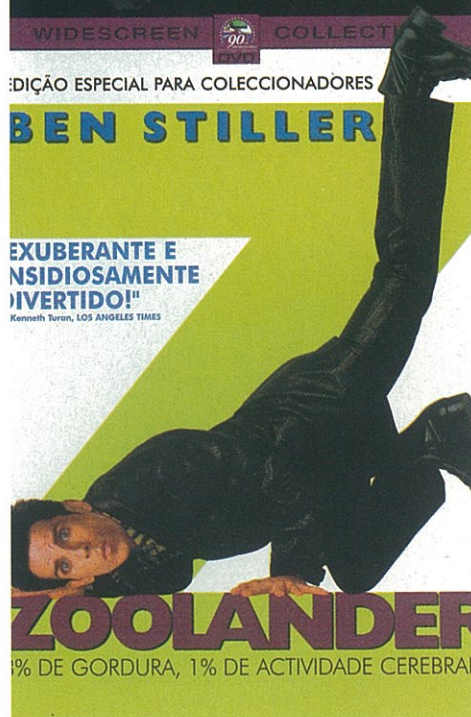
The Score -Sem Saída

Uma catrefada de grandes actores num filme de acção e suspense realizado pelo experiente Frank Oz. Robert De Niro é um especialista de arrombamento de cofres que se retira e tenta viver pacificamente com a a sua namorada (a divina Angela Basset). Este sonho de fim de carreira criminal é interrompido pelo seu velho amigo Max (um imensamente gordo Marlon Brando), que vem tentá-lo para um último golpe. A história em si própria não nos traz nada de novo ou surpreendente, mas só facto de poder ver no ecrã, juntos pela primeira vez, "monstros" como Brando e De Niro (ambos com Oscares de Melhor Actor no currículo) e Edward Norton e Angela Basset (em início de carreira, mas já nomeados uma vez para a estatueta mágica) não é oportunidade que se possa perder. Mesmo quando a crítica se revolta contra os poucos minutos (cerca de 10) que totaliza a participação de Basset nesta película. Extras honestos. □ **M.F.**

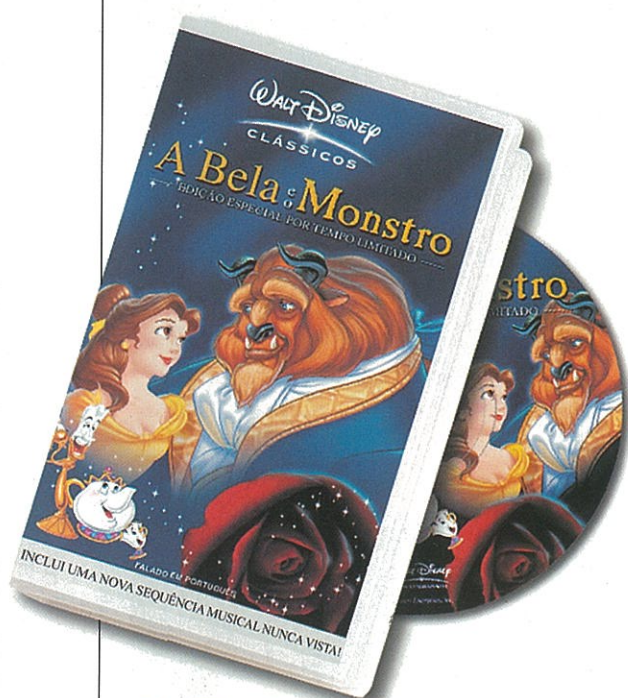
Com: Robert De Niro, Marlon Brando; Edward Norton e Angela Basset
Extras: Trailer de Cinema; Making Off; Cenas Adicionais; Comentários de Frank Oz e do Director de Fotografia
Som: 5.1
Áudio: Inglês (original)
Legendas: Português
Edição: Paramount
Preço aprox.: 25,49 euros
Classificação: M/ 12
Pontuação: Filme 4, Extras 3

Zoolander

Depois da sua participação em Doidos por Mary, Ben Stiller chega-nos a casa numa fabulosa comédia situada no mundo da moda em Nova Iorque. Na pele de Derek Zoolander – eleito modelo do ano durante três anos seguidos – o magricelas Stiller transforma-se numa máquina assassina, tudo em defesa do seu estatuto de estrela. Plena de intriga e conspiração, com loucura quanto baste para nos fazer rir, Zoolander é uma das comédias mais conseguidas de 2002. Como o disse um crítico americano "um filme muito inteligente sobre o que é ser estúpido". Outro conselho ao potencial espectador é que em momento algum deste delirante filme pode esquecer-se de que está a assistir a uma comédia. A edição em DVD vem recheada de extras, que por si só mereceriam um comentário autónomo. Uma excelente compra. ■ **M.F.**

Com: Ben Stiller; Christina Taylor; Owen Wilson e Will Ferrel
Som: 5.1
Áudio: Inglês (original)
Legendas: Português
Edição: Paramount
Preço aprox.: 25,49 euros
Classificação: M/ 12
Pontuação: Filme 5, Extras 5

A Maldição do Escorpião de Jade

Woody Allen não sabe fazer maus filmes. Aliás só sabe fazer bons filmes. Nem sempre espectaculares, as fitas do mais celebrizado realizador novaiorquino oscilam sempre entre as histórias intimistas e as mais deliciosas comédias.
É neste último género que se inclui "A Maldição", uma história delirante, passada nos anos 30, em plena era do jazz e do fascínio de "artes" como o hipnotismo. Woody Allen, investigador criminal de uma companhia de seguros, e Helen Hunt, a jovem arrivista que dorme com o patrão para subir na vida, apoiados em Dan Ackroid (o dono da empresa), vivem uma relação de amor ódio, recheadas de peripécias provocadas pelos poderes de um "mago" de cabaret. Um excelente momento de cinema para ver e rever, sem nunca chatear. Extras pobrezinhos, mas o filme chega e sobra para os suportar. □ **M.F.**

Com: Woody Allen, Helen Hunt, Dan Ackroid, Charlize Theron
Extras: Trailers de Cinema; Notas de Produção, Filmografias
Som: Mono
Áudio: Inglês
Legendas: Português
Edição: Atalanta Filmes
Preço aprox.: 25,50 euros
Classificação: M/12
Pontuação: Filme 5, Extras 1

A Bela e o Monstro

A Disney é assim: pelo menos todos os meses vai tendo um lançamento de destaque. Poucos mas bons, os filmes de animação da mais tradicional das empresas do ramo são quase irresistíveis. E este "A Bela e o Monstro", que foi a primeira fita de animação a estar entre os cinco nomeados para o pr emio de "Melhor Filme", tem tudo para conquistar lugar na coleção de DVD qualquer lar. Em 1991, ano do seu lançamento, "A Bela e o Monstro" marcou o "renascimento" da Disney, logo após o êxito de "A Pequena Sereia". Além disso, a história da Bela que leva o Monstro, poderosos e egoísta, a descobrir o Amor é das tais que atravessa todas as gerações de todos os tempos. Com uma banda sonora notável, (conquistou o Oscar de Melhor Canção em 1991) o filme promete animar qualquer família. O lote de extras, que inclui até dois jogos, significa também muitas mais horas de entretenimento. Uma compra valiosa e com os menús todos em português! □ **M.F.**

Extras: Como se fez A Bela e o Monstro; A História por detrás da História; As Invenções de Maurice (Jogo); Quebra o Feitiço (Jogo); Videoclips (Celine Dion com Peabo Bryson e Jump 5); Canta com a Disney

Som:5.1

Áudio: Inglês (original), Português e Espanhol

Edição: Disney

Preço aprox.: 25 euros

Classificação: Para todos

Pontuação: Filme 5, Extras 4

Flashdance

Com um tema que ganhou o Oscar de Melhor Canção em 1983, Flashdance teve tudo para ser o nascimento de uma nova estrela do firmamento musical de Hollywood – Jennifer Beals, que pouco se viu depois deste mega-êxito. A sua reedição enquadra-se à perfeição no revivalismo da dance-music e das modas de finais dos anos 70 do século passado. A história retrata o sonho de qualquer adolescente. A menina com um emprego de homem é também dançarina erótica num clube nocturno, mas tudo muito composto porque o local não é de strip-tease. Namorisca com o seu patrão do emprego de dia e tenta entrar para uma escola de dança sem ter qualquer preparação formal. Uma lamechice que só se aguenta (e bem) devido à realização de Adrian Lyne e às excelentes canções e coreografias que fazem avançar a acção. ■ **M.F.**

Com: Jennifer Beals; Michael Nouri; Belinda Bauer e Lilia Skala

Extras: Trailer de Cinema; Selecção de capítulos

Som: 5.1

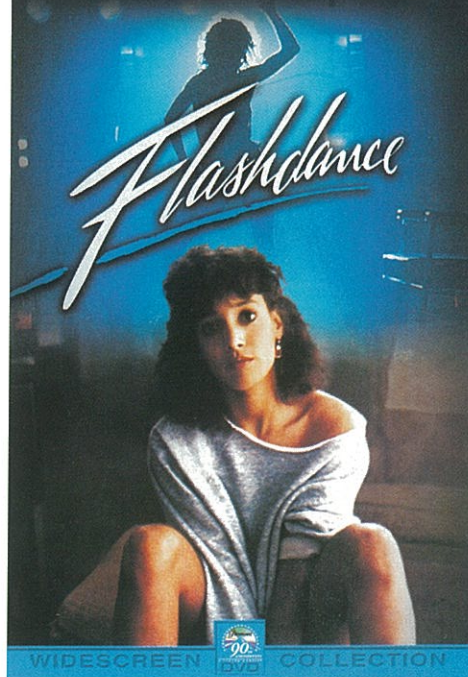
Áudio: Inglês (original)

Legendas: Português

Edição: Paramount

Preço aprox.: 25,49 euros

Classificação: M/ 12

Pontuação: Filme 3, Extras 1

O Delfim

A adaptação cinematográfica de um dos romances portugueses mais marcantes da segunda metade do século XX acabou por transformar-se num considerável êxito de bilheteira. Com argumento de Vasco Pulido Valente, neste "Delfim", de Fernando Lopes, destacam-se também as interpretações notáveis de Alexandra Lencastre e Rogério Samora. Tudo se passa em Portugal, nos finais dos anos 60, quando a ditadura de Salazar já estava em decadência, e com ela o mundo dos grandes senhores, como Tomás Palma Bravo (R.Samora) e sua mulher, Maria das Mercês (A. Lencastre). Uma narrativa em estilo policial sobre a morte de Domingos (empregado da herdade de Tomás) cujo cadáver é encontrado na cama de Maria das Mercês (também ela falecida em condições estranhas), que constitui para a crítica uma das obras maiores do cinema português. □ **M.F.**

Com: Alexandra Lencastre, Rogério Samora, Rui Morrisson e Isabel Ruth

Extras: Comentário de Fernando Lopes e João Lopes; Entrevistas com o Realizador, Vasco Pulido Valente (Argumentista) e Nelson Matos (editor de José Cardoso Pires); Em Rodagem; Cartaz de Julio Pomar; Material Promocional (trailers, fotos, reportagem TV antestreia); FilmografiasDVD Rom (textos escritos sobre o filme e o livro + fotos)

Som: 5.1

Áudio: Português

Edição: Atalanta Filmes

Preço aprox.: 25,50 euros

Classificação: M/ 12

Pontuação: Filme 5, Extras 5

O Melhor Divertimento em Sua Casa...

Suspense

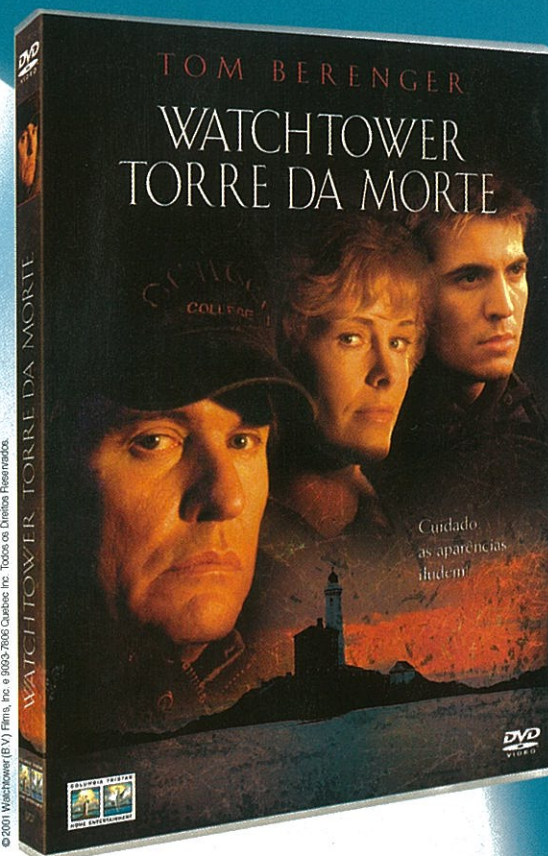
Acção

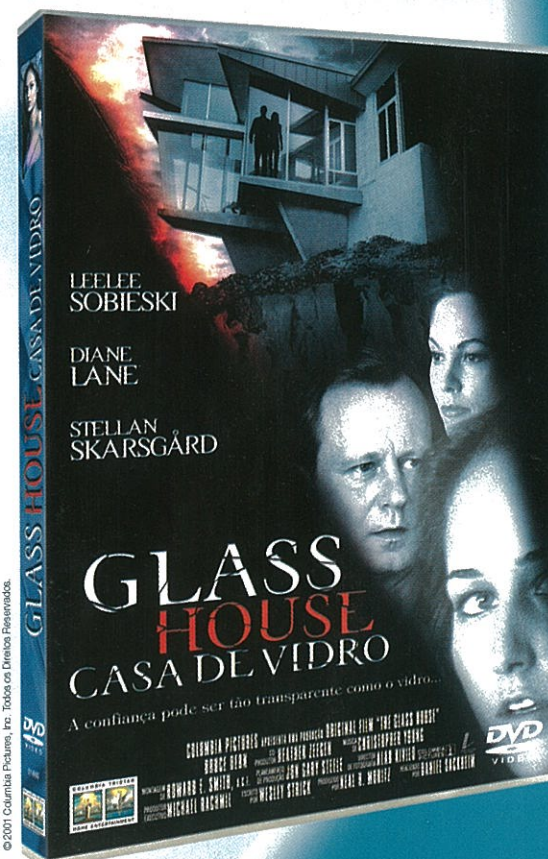
Ficção

Aventura

Conteúdos Adicionais

Efeitos Especiais

e muito mais...

Cuidado:
As aparências iludem!

Um thriller de suspense fervilhante com acção absorvente e terror penetrante.

A confiança pode ser tão transparente como o vidro...

Um arrepiante thriller do produtor de "Velocidade Furiosa", "Sei o Que Fizeste o Verão Passado" e "Ainda Sei o Que Fizeste o Verão Passado"

Os Outros

Filme de sombras e sustos, Os Outros abre terreno para um cinema mais dedicado à sugestão e ao ambiente do que aos efeitos. Mérito do espanhol Alejandro Amenábar's (definitivamente em grande depois de Abre los Ojos, refeito por Cameron Crowe, em Vanilla Sky) que se reafirma como um dos grandes novos cineastas, ao convidar-nos a passar momentos de angústia nesta isolada mansão britânica pouco banhada pela luz. Lento e indiciador, Amenábar gere os níveis de ansiedade desta história do além. Nicole Kidman está perfeita (e lívida) como a zelosa mãe angustiada com a falta do marido que não regressou da guerra e com estranha doença dos dois filhos que não lhes permite vislumbrar a luz do dia, obrigando-os a procurar a sombra atrás das cortinas. Mas mesmo com a chegada de um misterioso trio de tarefeiros para a ajudar a cuidar da mansão, os seus filhos não deixam de ver fantasmas... Raramente, um filme conseguiu provocar-nos tão elevada angústia e arrepios. Brrrrrr.... ■ **Paulo Portugal**

Com: Nicole Kidman, Fionnula Flanagan, Alakina Mann, James Bentley, Christopher Eccleston.

Extras: No segundo DVD encontramos uma série de interessantes complementos para o filme. Em particular, os documentários sobre a doença Xerodermas Pigmentosum, que provoca cancro de pele com um mero contacto com a luz solar. Mas também o making off com Amenábar e o cast em acção. Entrevistas com actores e técnicos, galeria de fotos, trailers e spots de tv completam este valioso DVD.

Som: 5.1

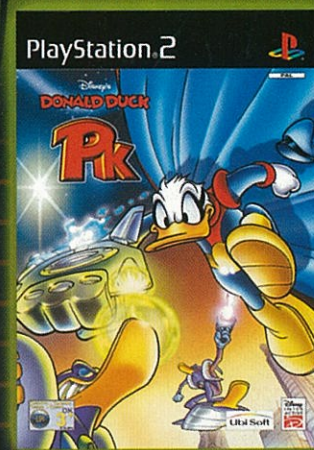
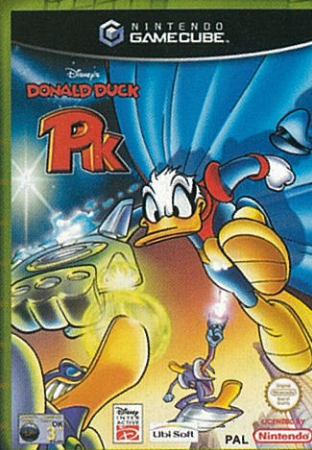
Áudio: Inglês (original)

Legendas: Português

Edição: Prisvideo

Preço aprox.: 30,00 euros.

Classificação: M/12

Pontuação: Filme 4, Extras 5

Cercados

A gorada operação de detenção dos senhores da guerra a operar em Mogadíscio, na Somália, que teve lugar a 3 de Outubro de 1991, resultou num dos mais eficazes filmes de guerra. Em grande parte, pela fiel adaptação do best seller de Mark Bowden mas, sobretudo, pela brilhante composição e gestão de ritmo da câmara de Ridley Scott. Desta vez, até o mago dos efeitos especiais pirotécnicos, o produtor Jerry Bruckheimer, esteve à altura dos acontecimentos. A missão que deveria durar uma hora, acabou por converter-se num inferno de mais de 24 horas, traduzidas num espectáculo arrebatador de pouco mais de duas horas. Mérito do filme, ao fazer-nos viver cada momento dessa guerrilha urbana, em que os Rangers e os Delta Force se viram confrontados com milhares de somalis com armas no meio da população civil. Com a edição de DVD de Cercados, poderemos recuperar os altos níveis de adrenalina sentidos na sala de cinema. Sobretudo, com adequado equipamento de som 5.1 e ecrã widescreen 16:9. □ **Paulo Portugal**

Com: Josh Hartnett, Ewan McGregor, Tom Sizemore, Eric Bana, William Fichtner, Ewan Bremer, Sam Shepard.

Extras: Esperavam-se mais documentários sobre um raid baseado em factos verídicos e amplamente divulgado na CNN em 1991. Ainda assim, o documentário da praxe (com 25 minutos) sobre a rodagem, com as habituais declarações da equipa técnica e dos actores. Curiosas são as intervenções dos conselheiros que participaram na rodagem. Inclui ainda biografias e filmografias.

Som: 5.1

Áudio: Inglês (original)

Legendas: Português

Edição: Lusomundo

Preço aprox.: 25,49 euros

Classificação: M/18

Pontuação: Filme 4, Extras 3

Footloose -Só a música está do teu lado

Nesta verdadeira "onda" de musicais dos anos 80 do século passado, este Footloose (o título em português é para esquecer) marca presença por uma qualidade cinematográfica acima da média da época. A realização segura e imaginativa de Herbert Ross e os desempenhos dos actores, com destaque para John Lithgow, que tem aqui, segundo alguns críticos, um dos melhores trabalhos da sua carreira dão corpo a uma história, que, apesar de se tratar de um musical, tem princípio, meio e fim. A vida de um jovem modernaço de uma grande cidade (Kevin Bacon) que se vê atirado para uma cidade conservadora devido ao divórcio dos pais, culmina numa rebelião de jovens amantes do rock & roll contra os preconceitos religiosos. Animação e música que chegue definitivamente mais saudável do que a maioria dos programas de prime-time das "nossas" televisões. □ **M.F.**

Com: Kevin Bacon; Lori Singer; Dianne West e John Lithgow

Extras: Trailer de cinema; Selecção de Capítulos

Som: 5.1

Áudio: Inglês (original)

Legendas: Português

Edição: Paramount

Preço aprox.: 25,49 euros

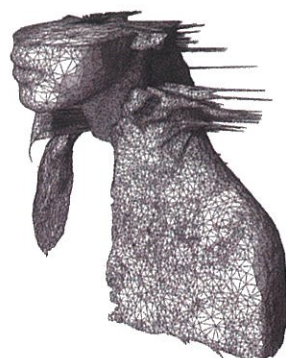
Classificação: M/ 12

Pontuação: Filme 4, Extras 1

COLDPLAY

A RUSH OF BLOOD TO THE HEAD (EMI)

Depois de Parachutes, muitos duvidaram que a banda de Chris Martin mantivesse o mesmo nível. Mas logo nas primeiras audições, percebe-se que o tom melódico da voz de Martin continua inspirado. E quanto mais se ouve, mais se comprova a consistência deste poderoso álbum. Por exemplo, a balada In My Place, o tema mais popular, é um prodígio de sensibilidade, enquanto que em Politik, a banda mostra o seu lado mais vigoroso. Sem dúvida, uma das grandes edições deste ano.

9/10

BADLY DRAWN BOY

ABOUT A BOY (MVM)

Poucas bandas sonoras nos provocaram um efeito tão arrebatador como esta. Na verdade, poderia até dizer-se que se trata de um álbum de Badly Drawn Boy. Mas não. A música cola-se bem à personagem de Hugh Grant neste filme adaptado do romance de Nick Hornby. São já muitos os hits a retirar desta quase-obra-prima. Desde Something to Talk About ou Silent Sigh, passando por todos os restantes temas. Bem feito.

8/10

USA A TUA PS2 PARA DESFRUTARES O SOM MAIS POTENTE DO MOMENTO

THE STROKES

IS THIS IT (BMG)

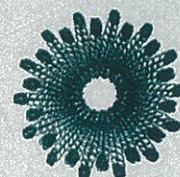
Este é daqueles discos que tem o puro sabor underground. À maneira antiga. Primeiro trabalho destes nova iorquinos, resulta também da mediática atenção que tiveram aquando do lançamento dos seus singles. Talvez por isso, ironizem no título – "será isto?" – e coloquem-se à margem dos elogios. A verdade é que este rock and roll sabe a energia pura. Culpa de Julian Casablancas (mas que nome incrível), que empresta a sua voz rouca, próxima de Iggy Pop, e das guitarras de Nick Valensi e Albert Hammond. De repente, é como se tivéssemos regressado ao início dos anos 80, num pós punk agressivo. A receita é ouvi-lo pelo menos três vezes por dia.

8/10

EARL ZINGER'S

PUT YOUR PHAZERS ON... (!K7)

Ealr Zinger é o alter-ego do produtor Rob Gallagher, o ex-Galliano que nos apresenta agora esta personagem de ficção, ao mesmo tempo kitsch e cool. Encarando a música como uma espécie de caldeirão cultural, Zinger combina o reggae, com rock e jazz e, porque não?, disco e dance music. Tudo servido numa bandeja decorada com um adequado sentido de humor. É procurá-lo nas lojas da especialidade...

7/10

SNOWBLIND

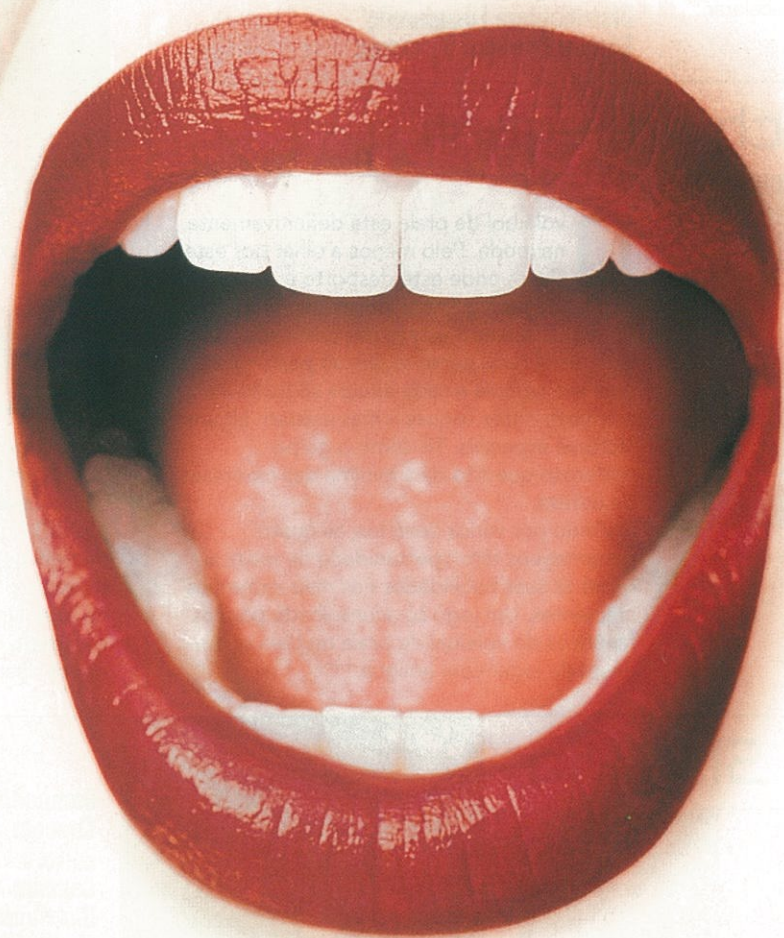
THE FALLS (INDEPENDIENTE)

Tem passado de boca a boca, como se fosse o segredo mais bem guardado. Que se saiba, o disco só está disponível via importação. O culpado foi o nosso director que parece apaixonado pela voz sedosa da Easy Girl, Jane Murphy, e pelas guitarras que a acompanham. Culpado, sim, porque já nos passou o vírus. Primeiro, este pop fininho aparece, quase a pedir licença, mas depois entranha-se. E não é só o single Easy Girl. É para ouvir todo, de uma ponta à outra.

8/10

FRÁGIL

(MÚSICA ALTERNATIVA/ EMI)

Ecos da casa responsável pelo melhor som cubbing de Lisboa e de revelar as novas tendência da música de dança. Neste CD duplo, dois dos DJ's residentes, Rui Murka e Pedro Ricciardi, rodam algumas suas versões de temas de bandas das várias franjas da dance music, como Chari Chari, Saint Germain, Fila Brazilia ou Hipnotic. Não sendo de todo homogéneo, aqui se recolhe um suculento acervo musical alternativo.

7/10

Firebugs

O futuro! Um lugar com pessoas vestidas com roupas muito coloridas, música incompreensível e carros velozes. É verdade, se há uma situação que se repete vezes sem conta no mundo dos jogos é o facto de os carros serem muito rápidos e poderem andar por qualquer sítio.
Como neste tempo as estradas deixaram de serem seguras, as pessoas optaram por explorar as paredes e os tectos.
Sim, leram bem! Pelo menos é este cenário que é explorado por Firebugs. Cada piloto tem uma arma secreta, por isso uma escolha acertada pode significar um passo em direcção ao sucesso.
Os cenários são divididos por cinco localidades, oferecendo um total de vinte cinco pistas. Para quem gosta de acelerar este é um óptimo jogo. □

Companhia Magenta Software
Editora SCEE
Distribuidora Lusomundo
Género Corridas de carros

Austin Powers Pinball

Companhia Wildfire Studios
Editora Gotham Games
Distribuidora Inforjogos
Género Pinball

Este jogo baseia-se na estrela de cinema Austin Powers e nos seus cenários envolventes. Como é sabido, pelo menos para quem gosta desta personagem, todos os seus filmes são muito anos sessenta quando a onda psicadélica estava no seu auge.

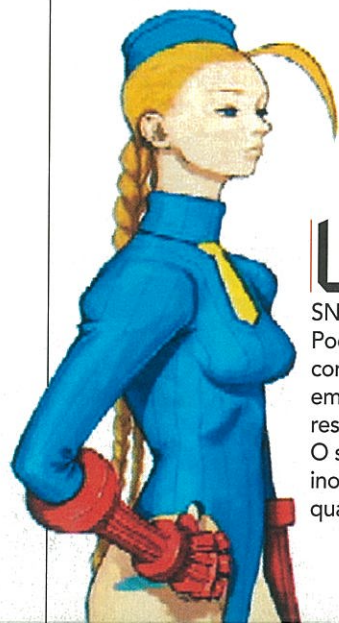
Aqui temos de derrotar o arqui-inimigo do nosso herói – Dr. Evil – mas utilizando os vários cenários de uma máquina virtual de pinball. Controle os flippers para escapar a mutantes monstros marítimos, destruia os fembots para controlar os inimigos situados na base lunar Showdown. Divertimento garantido ou não fosse essa a imagem de marca desta personagem cinematográfica. □

Klonoa Beach Volleyball

Companhia Namco
Editora SCEE
Distribuidora Lusomundo
Género Simulador de voleibal

O voleibol de praia está definitivamente na moda. Pelo menos a olhar por este título, onde este desporto é explorado com grandes doses de humor.
As regras são as mesmas das praticadas na vida real – cada personagem só pode tocar uma vez na bola e cada equipa só pode dar no máximo três toques – mas existem alguns factores especiais. Tal como o golpe poderoso que não dá a mínima das hipóteses de defesa.
Dividido por vários cenários, as quatro personagens têm oportunidade de mostrar todas as suas habilidades nos mais estranhos ambientes. Um jogo só aconselhado para os fanáticos do voleibal de praia ou para quem gosta de jogar com amigos. □

Capcom Vs SNK Pro

Companhia Capcom
Editora Capcom
Distribuidora Electronic Arts
Género Beat'em up

Um jogo de pancada onde se defrontam 15 personagens da Capcom Streefigther contra 15 da SNK's King of Fighters and Fatal Fury. Pode-se assim encontrar alguns dos combatentes mais apreciados deste género em combates de deixar qualquer um sem respiração.
O sistema de pontos é completamente inovador e permite ao jogador escolher até quatro personagens para tentar vencer os seus adversários. Cada personagem tem um valor que varia entre um e três pontos, dependendo da sua habilidade.
Os modos de jogar existentes são o Pair Match e o Single Mode. Todos eles deixam escolher qual a facção que se pretende defender, aumentando a longevidade deste título.
Um bom jogo em perspectiva, pelo menos para todos os interessados num bom momento de puro prazer. □ **João Vicente**

Os 10 mais dos leitores

Para participares na eleição do Top de jogos dos leitores, só tens de enviar um e-mail para o endereço playstation2@pressmundo.pt com a referência "TOP Jogos PS2" no campo "Assunto" da mensagem e escrever quais são os teus jogos preferidos.

São estes os dez jogos mais votados pelos leitores. Não se pense, porém, que foi uma tarefa fácil somar as preferências. Pelo contrário, o primeiro lugar do Top ficou apenas a dois pontos de distância do segundo. E como podem ver, em relação à lista anterior, registaram-se algumas mudanças profundas. Como a entrada directa do PES para o 4º lugar.

1 Metal Gear Solid 2
Editora: Konami
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Acção

2 Final Fantasy X
Editora: Squaresoft
Distribuidora: Lusomundo
Género: Acção

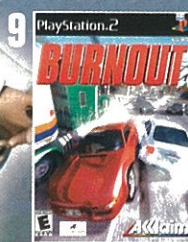
3 Gran Turismo 3: A-Spec
Editora: SCEE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Automóveis

4 Pro Evolution Soccer
Editora: Konami
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Futebol

5 Grand Theft Auto III
Editora: Rockstar
Distribuidora: Inforjogos
Género: Acção

6 Tekken 4
Editora: SCEE
Distribuidora: Lusomundo
Género: Beat'em up

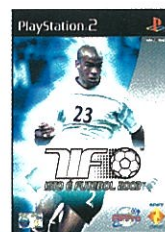
7 Medal of Honor: Frontline
Editora: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts
Género: Acção

8 Devil May Cry
Editora: Capcom
Distribuidora: Ecofilmes
Género: Aventura/Acção

9 Burnout
Editora: Acclaim
Distribuidora: Lusomundo
Género: Corridas

10 Jak and Daxter
Editora: Naughty Dog
Distribuidora: Lusomundo
Género: Plataformas

PASSATEMPO

Prova de Compra PS2 Nº2

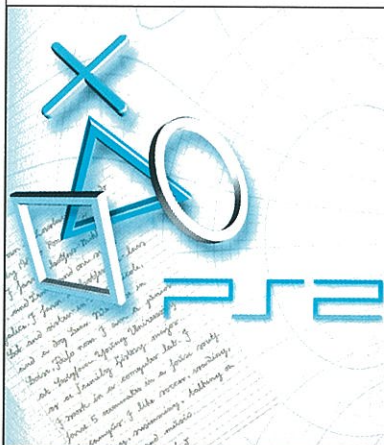
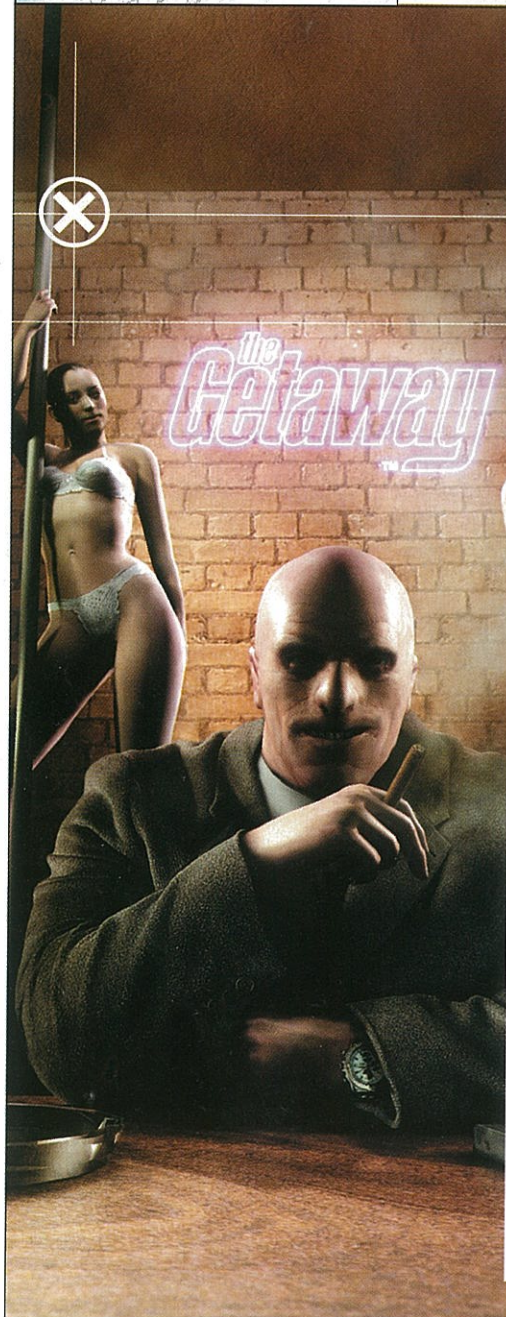
Ganha 20 jogos

Isto É Futebol 2003

Gostas de futebol e queres jogar com centenas de equipas, mais de 13 mil jogadores e muitas ligas, competições e divisões na tua PlayStation2 sem gastar um tostão?
A tua revista PlayStation2, em parceria com a Lusomundo, distribuidora de jogos para a consola de 128 bits da Sony, querem dar-te mais um motivo para que esta passe a ser a tua revista mensal de referência sobre o universo dos jogos PlayStation2.
Por isso, não vamos sortear um, nem cinco, nem dez jogos de Isto É futebol 2003. Vamos, isso sim, oferecer aos nossos leitores 20 jogos deste fabuloso título para fazer as delícias de todos os adeptos do desporto Rei.
Se te consideras um verdadeiro adepto da modalidade e está apostado em ganhar um deste jogos, inventa uma boa frase sobre o jogo e habilita-te.
Para ganhares, só tens de enviar uma frase, colar a prova de compra e enviá-la para a morada:

Revista PlayStation2
Passatempo "Isto É Futebol 2003"
Apartado 1362
1011-802 Lisboa

Regulamento do Passatempo

Para se habilitar a ganhar, o leitor só tem de enviar uma frase sobre o jogo "Isto É Futebol 2003", recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima à direita) e colá-la num postal ou carta. Só serão aceites as cartas do passatempo até ao dia 30 de Novembro de 2002 (data do carimbo dos correios). Os nomes dos vencedores do passatempo serão publicados na edição número 4 da revista. Antes, porém, estes serão avisados por carta. O levantamento dos jogos poderá ser feito nas instalações da Pressmundo (Rua Vera Lagoa 12, 1649-012 Lisboa) sem custos adicionais, ou através dos CTT, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo de envio dos premios por correio.
Já sabes, participa e habilita-te a ganhar. Os jogos estão à tua espera.

Espaço aberto aos jogadores

Esmagados. Este é o sentimento geral da redacção perante a avalanche de e-mails e de cartas recebidas. E foram mais de três centenas de e-mails a felicitar-nos. E algumas dezenas largas a dar sugestões sobre a revista. E outras tantas com perguntas e mais perguntas. Agradeçemos desde já a todos a participação maciça e queremos deixar claro que tentaremos sempre dar resposta ao maior número de cartas possível mas, como o espaço é escasso, não nos é possível, como compreenderão, publicar todas as mensagens recebidas. Ainda assim, vamos tentar responder a todos, nem que seja através de e-mail. Por isso, optámos por encurtar muitas das cartas para dar voz ao maior número possível de leitores. Obrigado e continuem a dar força à vossa revista oficial PlayStation2 para que, todos os meses, encontrem uma revista cada vez melhor. Uma vez mais, muito obrigado.

ALELUIA!!!! Estava a ver que nunca mais era dia!!! Nem sabem o bem que me soube dar 7 euros em troca de 90 e poucas páginas de puro deleite e, surpresa das surpresas, dois DVD CARREGADOS DE DEMOS E OUTROS EXTRAS!!!
Muitos parabéns pessoal, se a vida desta revista se reflectir no arranque da mesma digo-vos já que tem muita muita pinta!!!

XTG

Gostaria de dizer que sim, senhor, estou "maravilhado"! A revista está espectacular e para as demos não há palavras! Parabéns! Foi muito bem conseguida. É possível responderem a estas questões:
Li o artigo sobre "The Getaway" na vossa revista e pelos vistos é um grande jogo. É possível publicar a demo?
Qual a data prevista para o lançamento do modem para PS2?
Fiquem bem e joguem muito na PS2. Vocês são os elos mais fortes. Adeus.

Hugo Miguel Batista e Barroso

N.R. Estamos a tentar e talvez lá para o Natal tenhamos uma surpresa. Quanto à data prevista para o lançamento do modem para a PS2, não erraremos muito se dissermos que se espera a sua entrada em Portugal algures a partir do terceiro semestre de 2003.

Saudações especiais para o pessoal desta nova publicação e, desde já,votos de um bom trabalho. Gostaria de saber se existe algum tipo de incompatibilidade entre as consolas de jogos e as televisões de ecrã panorâmico. Já agora, e em caso afirmativo, porquê?
Queria tambem saber se se prevê o lançamento de uma sequela do esplêndido "Alone in the Dark IV", o jogo que mais gozo me deu até hoje! Um abraço!

Gonçalo Pimenta, Braga

N.R. Desconhecemos qualquer incompatibilidade e, diga-se, passamos horas a "trabalhar" arduamente com o comando na mão em frente a um televisor de 16:9. Quanto a uma sequela de Alone In The Dark IV, podemos garantir que estão já a ser concebidas pela Darkworks não uma mas duas sequelas: a V e a VI.Mas ainda demora.

Olá, pessoal da PS2! Quero dar-vos os parabéns pela revista. Aproveito esta ocasião para fazer as seguintes perguntas:
Quando saem os jogos: "The Getaway" e "GTA: Vice City" e qual me aconselham a comprar?

Luís Proença

N.R. A data prevista de saída do The Getaway é o dia 1 de Dezembro e para o Grand Theft Auto: Vice City é já no dia 8 de Novembro.Quanto a qual deve comprar, os dois são excelentes jogos e isso depende dos gostos de cada um. Nós aqui, sinceramente, estamos divididos.

Olá, tenho 31 anos e sou um fã muito grande da PS2. Uma das características que mais gosto na PS2 são os gráficos poderosos, que é precisamente no que a vossa revista se pode tornar (poderosa). Primeiro porque é oficial, segundo porque tem um bom grafismo, limpo e directo, terceiro tem DVD com demos. Penso que estão no bom caminho, continuem!

Paulo Palhares

Já não era sem tempo pois já estava farto de ler a PS2 em espanhol. Parabéns pelo vosso número 1 que está espectacular, sem falar que tem demos jogáveis que são uma loucura. É possível indicar o preço dos jogos apresentados e se já estão à venda em Portugal? Felicidades para a equipa e continuem a trazer-nos boas reportagens e demos (se arranjarem o último Tomb Raider agradeço).

Bruno Silva, Rio-Mau Penafiel

N.R. De facto, essa foi uma lacuna nossa. Prometemos que iremos melhorar alguns detalhes (como o preço e a data prevista de saída dos jogos que publicamos). Quanto a estarem à venda em Portugal, a nossa aposta é mesmo essa: o mercado nacional de jogos. Por isso,

Caros amigos da PS2 é com muito orgulho que vos digo que a vossa revista é do "best". Queria fazer uma das perguntas mais badaladas do momento: para quando o disco rígido para a PS2? E ainda, se é verdade que "FFXI" só dá para jogar on-line? Será que podiam publicar alguns posteres para enfeitar o meu quarto?

P. Rebelo

N.R. Ai, o disco rígido para a PS2! A verdade é que há já algum tempo que está em desenvolvimento mas a sua entrada no mercado não deverá acontecer antes de 2005. Quanto ao Final Fantasy XI, é verdade que só dá para jogar online, e só no Japão onde já saiu. Por cá, ficamos a ver navios à espera do FFXII que será uma aventura de arrasar. Por último e em relação aos posteres, estamos a tentar, estamos a tentar...

Finalmente a tão esperada revista oficial da melhor consola do mercado, e as primeiras impressões são muito satisfatórias. Digamos que de 0 a 20 dou-lhe um 17 pois ainda há muito que evoluir (mas cada coisa a seu tempo). Qual é melhor, o "Tekken 4" ou o "Dead or Alive 3"? Existem cartões de memória para PS2 com menos de 8MB de capacidade? Sugiro que apresentem uma lista dos lançamentos de cada mês e uma secção dedicada aos Platinum. Felicidades.

Rui Moncorvo

N.R. Obrigado pela nota. A nós parece-nos que o seu 17 é um nosso 9. Escolher entre os dois títulos é escolher entre dois Ferrari: um vermelho e outro amarelo. São os dois grandes bombas. E não, não existem cartões de memória com menos de 8 megas para a PlayStation2. E sim, vamos considerar as suas sugestões.

Olá. Gostaria que me informassem, se possível, de quando sairá na vossa revista a demo dos novos "Tomb Raider" e "Devil May Cry". Obrigada.

Silvia Belchior

N.R. Estamos a tentar apressar a sua chegada à nossa revista.

todos os jogos de que falamos vão ser lançados no nosso país.

Desde já queria dar os meus parabéns e esta magnífica revista, e ainda "só vamos" na primeira. A minha questão é a seguinte: para quando um site oficial da PS2 na internet? Espero que para breve. Continuem assim!

Goncalo Castilho, Ponte de lima

N.R. Embora a sugestão seja tentadora, por enquanto ainda não está nada previsto. De resto, o mundo da PlayStation2 já tem uma presença oficial na internet através do site da PlayStation (http://pt.playstation.com/) e lá encontra-se tudo o que diga respeito aos jogos para esta consola.

Olá pessoal! Eu sou o David e primeiro que tudo deixem-me felicitá-los pelo vosso excelente trabalho. Tenho algumas dúvidas que gostava de expôr:
Podiam fazer um trabalho sobre o "Crazi Taxi"? E, já agora, podem dar umas dicas e soluções? Existe alguma(s) dica(s) para o "GT3: A-Spec"? Gostaria de saber mais sobre o jogo "AGRESSIVE INLINE"! Qual é o melhor jogo de ténis para a PS2? Espero que continuem o excelente trabalho.

David Conceição

N.R. Parece de propósito. E se calhar foi, pois publicamos neste número algumas dicas para o Crazi Taxi. Quanto ao Agressive Inline, tudo o que queira saber encontrará nas páginas 70 e 71. Somos ao não competentes? Quanto ao melhor jogo de ténis para a PS2, vamos pensar nisso e depois dizemos. Mas o Smash Court Tennis Pro Tournament é um forte candidato ao título.

Foi com bastante alegria que recebi o vosso primeiro número. Gostei de poder voltar a jogar demos e de finalmente poder ler uma revista com excelentes crónicas sobre os mais variados jogos da nossa amada PS2. Mas de todo o conteúdo da revista, o que mais gostei foi das secções CULTO e GENTE PS2, a zona filmes DVD também está muito bem conseguida.

Pedro Gomes

N.R. Ainda bem que gostou. A nós dá-nos imenso prazer ir mais além e alargar pontos comuns de interesse.

Foi com um grande sentimento de felicidade que soube da criação desta publicação oficial sobre a PlayStation2 em português, e não pude esperar pela hora da sua "chegada às bancas". Desde que finalmente a adquiri pude aperceber-me das suas virtudes e verificar que as suas características correspondiam às minhas expectativas. Digo-o sinceramente e com conhecimento de causa. Na verdade, creio que o editorial da revista número um não mente. Nenhuma outra me conseguiu satisfazer... até agora. Enquanto considero a assinatura da revista, despeço-me, esperando que esta publicação tenha o sucesso que merece, pois eu, como leitor, sinto-me privilegiado por dela poder dispor (e ainda falta tanto para a próxima!). Até breve.

Joao Fernandes

Oi pessoal, isto é uma grande revista e queria felicitar-vos pelo excelente trabalho!
É verdade que se comprarmos o pack "This is Football 2003" recebemo uma t-shirt PlayStation de "futebol"? Fiquem bem e obrigado!

André Oliveira

N.R. É verdade, sim senhor! E o melhor é que não é This Is Football 2003 mas sim "Isto É Futebol 2003", em português e tudo.

Olá, tenho 25 anos e assim que a revista saiu tive de ir levantar dinheiro para a comprar. Excedeu as minhas expectativas, é espectacular. Queria saber como faço para ter uma hipótese de ser crítico independente dos jogos para a PlayStation2, acho que era uma rubrica interessante ter uma opinião diferente de uma pessoa do "povo". Até porque já ouvi muito pessoal a dizer que não se podia levar as críticas muito a sério porque era a revista oficial e vocês só diziam bem. Pensem nisso. Obrigado.

Carlos, Évora

N.R. A ver vamos. Primeiro, alguém aqui tem sangue azul e frequenta o jet-set dos famosos? Não me parece. Quanto às críticas não serem levadas muito a sério, relembro que o nosso compromisso é só um, e com o leitor.

HUFFFF!!!! Até que enfim vocês apareceram! OBRIGADO!!! ADOREI!!!
Já estava a faltar esta revista no mercado há muito, muito tempo. Sendo o primeiro número de uma revista que me vai acompanhar de certeza todos os meses...nao deixei de ser um pouco mais observador que o costume, e houve certos promenores que me fizeram uma certa confusão. No Top 10 da redacção fiquei simplesmente estupefacto: os primeiros lugares de FFX,de MGS2, tudo bem, não há muito a discordar, mas porque vemos um GTConcept e não um GT3, este sim um jogo completo? (...) Como é óbvio vão argumentar a colocação de alguns jogos neste espaco como sendo os melhores segundo a vossa opinião. Mas nem o Pro Evolution Soccer fazia parte do Top? Antes de me despedir quero dar os parabéns ao Pedro Tadeu pelo seu espaço a VIDA REAL que estava fantástico, e a toda a equipa... e boa sorte para o futuro, continuem.

Tom Cat

N.R. É como diz, gostos não se discutem mas... Reconhecemos que podíamos ter feito melhor, mas o objectivo do TOP é dar voz às preferências dos leitores. Como era o número um, optámos por escolher os NOSSOS preferidos. E como os dois craques da bola da redacção não estiveram presentes na votação, aconteceu. Eles também reclamaram, mas já era tarde e a revista já estava fechada.

como é que eu ganho
uma mochila?

como é que eu ganho
uma vida?

*
*
*

69
69

revista
oficial ps2.
vive vidas
extras.

Todos os meses oferta de 1 DVD

como é que eu ganho um desconto?

Assina a PS2 e ganha vidas extra e uma mochila PS2.

(melhor opção)
Assinatura por 1 ano (12 números) com 20% de desconto e ainda ganhas 1 mochila PS2 para transportares a tua consola. Tudo por apenas 67.20€.

Assinatura por 6 meses (6 números) com 17% de desconto. O que significa que pagas 5 revistas e recebes 6. Por apenas 35€.

1 Preenche este formulário e devolve-o para:
Revista PS2, Remessa Livre n.º 11.017,
1051 – 001 Lisboa (não necessita de selo).

nome: ______________________________

morada:

código postal: ____-___

localidade: __________ Tel.:

Data de nascimento: __-__-__

Profissão: __________ e-mail: __________@__________

2 meio de pagamento que desejas:

- cheque à ordem de Pressmundo, S.A.
- Por débito no teu cartão
  - visa
  - Eurocard/Mastercard
  - American Express

cartão nº:

cód. seg.: (ver no verso do cartão)

validade: /

Assinatura: ______________________________

- Transferência bancária
(A forma de pagamento mais cómoda e vantajosa - paga em 2 vezes). Autorização de pagamento - Exmos Senhores, por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Pressmundo, S.A.

Banco:

Balcão: ______________________________

NIB:

Nome do titular: ______________________________

____

Data: - - Assinatura: __________

campanha válida até 30 de Novembro de 2002.

Assina e ganha:

Desconto
sobre o preço
de capa

mochila PS2
para transportares
a tua consola

Nota: os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei, é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Caso não pretendas receber outras propostas comerciais, assinala aqui.

cód. 382

News, reviews, previews, agora em português

VIDA REAL

Pedro Tadeu

A horda

Estamos preparados.. O objectivo é simples: unidos, teremos de ultrapassar os obstáculos que encontrarmos. Nenhum de nós tem capacidades notáveis. Nenhum de nós é herói. Nenhum de nós faz algo de importante. Usamos apenas as mãos e algumas ferramentas simples. A força do número é a nossa arma.

Olho para trás. Seremos centenas? Seremos milhares? Não sei. Somos uma horda, uma espécie de família gigantesca, sem chefe nem líder. Não há pais, não há filhos. Somos irmãos, iguais, absolutamente iguais.

Mas somos uma multidão especial: ao contrários dos bárbaros do passado, que desordenada e violentamente deram cabo do Império Romano, esta horda moderna onde me integro aceita a disciplina, a coordenação de tarefas, o trabalho em favor do bem comum. Temos, como os visigodos, o fito da destruição, mas fazêmo-lo com calma, pausadamente, sem pressa, sem sangue e com um objectivo: chegar depressa ao nosso destino. Cada um de nós é uma mera peça de uma máquina imparável, sempre a caminho do seu alvo. Andamos em frente, inexoravelmente. E como todas as peças de uma engrenagem, temos alguma importância mas, sozinhos, não somos nada.

Não sou nada. É nisto que penso quando arrancamos, todos, em direcção ao nosso fim. O primeiro de nós começa a escavar um buraco. Imitamo-lo. Tenho as unhas cheias de terra, as mãos a ficar gretadas, mas a abertura é cada vez maior e, dentro em breve, vamos conseguir passar.

Começamos a ter pressa. Os que estão atrás de mim começam a empurrar, tentam passar, tentam ajudar. Mas não há espaço. Por não terem tarefa útil naquela confusão, acabam por voltar para trás, deixando lugar aos outros. Mas nós, os da frente, se não nos despacharmos, acabamos por prejudicar todos, pois os nossos companheiros atrasados podem perder o sentido de orientação e demorar muito até voltar a encontrar o caminho que estamos a construir.

Abriu-se o buraco! Já podemos andar. Os da frente encontraram, inesperadamente, um fosso gigantesco. Sem capacidade de reacção deixaram-se cair, placidamente, lá no fundo. Esborracharam-se sem um grito, sem um protesto. Não quiseram incomodar. Como verdadeiros heróis, aceitaram o seu destino com a galhardia de um soldado desconhecido.

Percebo o que há a fazer: uma escada. Cada um de nós agarra numa laje, constrói um degrau e volta para trás, para o fim da fila. O seguinte repete o movimento do seu antecessor. Sou agora o último, depois de cumprir a minha função. Vejo, lá ao fundo, a escada a erguer-se, quase a atingir a elevação que queremos alcançar. De vez em quando há um que falha o movimento e acaba por cair no vazio. Mais uma vez não se houve um grito, um protesto... Ninguém é capaz de enfrentar a morte como nós!

> *Não sou nada. É nisto que penso quando arrancamos, todos, em direcção ao nosso fim.*

Quando volto ao ponto onde estive, a escada já está concluída. Começo a subi-la. Lá à frente, de picareta, os meus companheiros dão cabo de um enorme pedregulho. Ainda antes de eu lá chegar já está feita a abertura. Está, portanto, quase. Vamos chegar.

Quando passo a porta da glória, grito de alegria. É o único momento em que nos permitimos exprimir uma emoção. Unidos, vencemos. É esta a nossa força. É este o nosso espírito. Nenhum de nós é indivíduo. Somos um todo.

Esta batalha está ganha, passemos, com energia, ao próximo nível...

"Como é que podes gostar desse jogo?", perguntam-me. É a minha mulher, mais uma vez a interromper-me por estar na hora do jantar (um dia tenho de lhe explicar como a comida é pouco importante). "Os gráficos são uma porcaria, acção é coisa que não se vê e, além disso, é bestialmente antiquado", continua ela, enquanto, com o comando, desliga o televisor, a forma mais eficaz de me ligar ao mundo real.

Como lhe explico este gosto de ser um não-herói? Como explico o prazer de ser nada? Como explico a generosidade de ser apenas um entre iguais? □

Lemmings & Oh No! More Lemmings • Plataforma **PS one** • Género **Puzzle**
Lançamento **30 Nov 98** • Editor **Psygnosis** • Criador **Distinctive Developments**

TOMMY
NOVO!
UMA TENTAÇÃO
DE PERFUME
T girl
Eau de Toilette
HILFIGER